零售5元

2007年 总第246期

半月刊

大众软件®

电脑应用和娱乐的第一选择

13



探索
是时候了！





ISSN 1007-0060




M-zone人
吃定音乐！
动感地带音乐套餐全新上市

绿色网游先锋－久游网
www.9you.com



出手
火
闯九州

CONTENTS 目录

2007年第13期 总第246期

13
2007
本期推荐

新品初评
面面俱到
——索尼Cyber-shot T100数码相机



T100中强大的Bionz芯片、面部识别自动对焦技术将为我们带来什么样的感受？

网络时代
“版权”与“免费”，不可调和的矛盾？
——网络音乐服务趋势走向



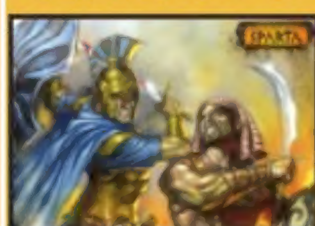
网络音乐搜索引擎已不仅仅再是简单的搜索，开始提供全面的音乐欣赏服务。

实用软件
Vista基础进阶（四）
迈入Vista的门槛——Vista基础应用技巧（下）



集中在如何调整系统性能或执行效率方面，使得Vista成为一个相对个性化设置的操作系统。

攻城略地
古代战争
——斯巴达



作为“古代战争”系列的首部曲，“斯巴达”是一款玩起来饶有趣味的游戏。

新品初评

专题企划

网络时代

实用软件

应用心得

硬件评析

前线地带

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 荅笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 杨旸
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 祝佳音 李刚
本期责编 任然
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚
印　　刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
北京盛通彩色印刷有限公司

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2007年07月01日
零 售 价 人 民 币 5.00元
港　　币 20.00元
美　　元 4.95元
新加坡元 9.00元

编辑部报告

关键词：蓉城 游戏

前两天去了蓉城成都。这个城市我之前去了几次，每次都落得一头汗水的下场，所以心里先就有了一些畏惧。可是到了成都才发现那里竟然也是凉风习习，竟然不比北京热多少。人人都说成都是休闲之都，此言诚不我欺。吃罢晚饭在街上溜达，到处可以看到坐在路边喝着啤酒吃着串串香聊天的人们。斗大的“耍”字挂得满街都是，看上去成都准备大大推广“耍文化”。

这次去成都的主要目的是去参观微软在成都动漫产业振兴基地里开设的微软游戏技术平台。前一段时间，微软在全国范围内举办了一次游戏创意大赛，从好些游戏厂商的参赛作品中挑出一些格外优秀的，协助他们开发。我在开发基地里走了几圈，开发的作品主要是在Live上提供下载的Arcade游戏，有一个游戏看上去似乎是个桌面足球，还有一个游戏看着倒有点象抓地鼠什么的。虽然不是《蓝龙》《战争机器》之类的大作，但总算迈出了第一步。

我始终觉得，不管怎么样，能迈出第一步就是好的，不怕慢就怕站，只要走起来，一切都有可能。早年间我们的游戏开发能力很差，韩国游戏制作公司占据网游市场大片江山。我们刚开始做游戏的时候跟他们相比差了不少，技术没有，经验也没有，惨淡得很。但是经过几年的发展，现在国内游戏质量登上了好几个大台阶，失地逐步收回，下一步很有要逆袭的架势。这才明白了什么事情都要一步一步走，一步登天是不可能的。虽然一开始出来的东西可能差点意思，但是只要行业有良性发展，就总能进步。精品都是靠十倍以上的废品堆出来的，没有一大票烂游戏做基础，就没有《星际争霸》和《魔兽世界》；没有一大票烂片做基础，就没有《北非谍影》和《魔戒》。电影是这样，网络游戏是这样；动画片是这样，视频游戏也是一样。

Commando@popsoft.com.cn
完成于成都

下期预告

新品初评： Acer Aspire笔记本电脑评测
实用软件： Vista的自动安装光盘制作
前线地带： 《仙剑奇侠传四》连续报道（七）
攻城略地： 两个世界

★幸运读者获奖名单★

TOP TEN网投幸运读者

奖品为《魔兽世界》明信片一套和玩偶鸟一只



甘肃 王彦博　安徽 孙 祺　河南 刘晓红
山东 丁厚民　天津 崔秋萍　天津 赵光明
河南 刘晓丽　北京 邓 硕　天津 赵冠贤
江苏 张 钰　甘肃 段力胜　河南 黄治军

（网投地址：www.popsoft.com.cn）

读者回函卡幸运读者

礼物为《魔兽世界》明信片和《游龙在线》拼图各一套



吉林 刘强强　四川 张鹏飞
河北 张 磊　北京 元 满
甘肃 白洁雄　山东 徐 东
广西 陈 辉　天津 李 昊
广东 朱成杰　湖南 吴 松

（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）

声明

小房间里的大娱乐

BenQ桌面液晶电视“Q频道”VP1901试用手记

从离开熟悉的大学宿舍，到领第一份薪资，我一直想为自己的小窝置办娱乐设备，电脑与电视都必不可少。不过现在自己租住在狭小的单身公寓，一个十几平米大小的房间既当书房又作卧室，若真买两个大家伙一起塞进去，光想想都觉得堵得慌。好友向我推荐他刚买的桌面液晶电视VP1901，说是既可作为电脑显示器又拥有电视的功能，不仅显像品质好，而且一机多用，省空间又省钱。真有这样的好东东让一贯挑剔的好友如此推祟？趁他要出差，犹疑不定的我好不容易说服他，将这个宝贝霸占过来先用几天，看它是否实至名归，值得购买。

在大学时代已对室友的BenQ液晶显示器垂涎许久，而这款名为“Q频道”的桌面液晶电视VP1901继承BenQ 液晶的一贯特色，整体外观明朗利落，线条自然流畅，经典银色边框大方雅致。19英寸宽屏面板下部设计了一体式的宽大音箱，整体结构类似小一号的家用电视，简约又不失时尚。本在桌上为CRT显示器挤出来的紧凑位置，对VP1901来说显然太富余了，桌面看起来一下子开阔很多。



在给VP1901接线的时候，又发现一个我喜欢的地方——屏幕朝向调节范围很大，远比普通电视和CRT显示器灵活，左右约可作75度的旋转，仰俯角也可作一定幅度调整。这让使用者获得很大的观赏自由，适当地旋动屏幕就可选择一个最舒服的姿势欣赏节目。之前就从好友处了解到VP1901两大特色，一是高端的技术性能配置，另一个是带有HDMI™接口。关于后者，稍微关注液晶的朋友大概都知道，作为目前国际上先进的多媒体接口标准，HDMI传输无压缩的数字视频和音频，带来革命性的画质提升。全数字信号，无需进行数/模或模/数转换，减少不必要的信号损失，保证高质量的影音信号传送。据我所知，HDMI™技术更多用于大尺寸液晶电视，各大厂商碍于技术及成本压力，鲜少在19英寸液晶产品中应用，BenQ VP1901敢于充当先例，影像品质上是否仍能保持优质的显示水准呢？实践是检验真理的唯一标准，看过才知道。

VP1901的变身“法宝”很简单，只要接上电视信号线，并进行简单的模式选择，各类电视节目就可尽收眼底。而用VP1901观看影片更是享受一场视觉飨宴。我挑了两部片子《石破天惊》和《丛林大反攻》，直观上第一感觉是画面纯净度非常高，画面噪点难以寻觅，细节还原能力好，在特效及动作场面的表现上流畅，视觉观感十分舒服。虽相对来说，VP1901自带音箱尚不足以表现出未经任何压缩的音频信号的完美效果，好在苗条的机身给桌面腾出了较大空间，让我可以外接其他音箱，于是在播放特效场景时配合出色的影像效果，心灵共鸣的震撼效应随“机”而生。

VP1901附配一个时尚小巧的遥控器，在影像播放过程中可随时依据自己的需要进行遥控操作。由于该机型配齐了包括HDMI在内的六个信号接口，所以还特别设置有一个快速信号侦测菜单显示功能，可有效缩短用户搜索输入信号的时间，用起来十分方便。无论用户需要电视/视频/S-端子/电脑/分量/HDMI哪一项功能，仅需通过遥控器操作电视菜单，按上下键即可迅速切换，看电视、播视频、上网，样样游刃有余。



作为娱乐装备首选，VP1901能否畅快玩游戏又成了我另一个犹豫的理由。于是我用VP1901连着跑了包括DOOM3、极品飞车9等几个高显速游戏，发现画面反应流畅，几乎没有拖影现象，去官网查了一下，原来它在性能配置上也做足了功夫——高达1440×900画面分辨率，300流明高亮度，700:1高对比度，仅5ms的极速响应时间。有这些指标做基础，对游戏发烧友来说，VP1901可谓一款战斗武器了。

一星期使用下来，BenQ这款时尚纤巧，却整合强大娱乐功能的“Q频道”VP1901让我感受到无尽的惬意和快乐，以往觉得单调的小屋在它的点缀下也仿佛变得生动丰富起来。眼看分开的时间即将到来，事不宜迟，这个周末就去电脑城，抱一台属于我的“Q频道”回来。

关于明基电通

明基电通成立于1984年，产品与技术涵盖数字媒体、计算机系统及周边、网络通信及光存储等数字汇流之3C领域。2001年12月，明基电通正式发布自有品牌BenQ，并以“时尚产品网络化”为核心发展概念，涵盖手机、投影机、液晶显示器、笔记本电脑、数码相机、数字随身听、液晶电视、光盘刻录机、DVD刻录机、蓝光刻录机、多功能一体机、扫描仪、键盘、鼠标等多元化产品线。明基电通2006年全球营收为62亿美元。

关于明基友达集团

明基友达集团旗下共有十家独立公司，包括明基电通、友达光电（全球前三大液晶显示屏幕设计产销公司之一）、达方电子、达信科技、威力盟电子、瑞鼎科技、达虹科技、明基逐鹿、达运精密与明基医院。集团公司掌握关键零组件，以水平整合、垂直分工方式互享资源、相互协调。2006年，明基友达集团总营业额达165亿美元。

BenQ

走进上海大学CIA 从游戏迷到数字艺术专家

上海大学与CIA数码科技多年来的合作致力于数字艺术人才的培养，游戏爱好者经过在上大CIA系统学习1年，成为数字艺术专业人才，走上游戏开发道路。如何从游戏迷到数字艺术专家呢？上大CIA课程总监孟洁卿为我们做了以下解析，并认为“就是执着于网络，狂热于游戏的人，在上大CIA也能成为一个有激情的数字艺术的人才！”



■数字艺术是什么？

是用电脑技术创作的视觉艺术。如好莱坞大片里的火爆场面、科幻世界的神奇镜头、现在的三维动画片、游戏CG动画，都是依靠电脑技术制作的，他们是数字艺术的代表。


课堂实景

■游戏也是数字艺术的一种吗？

很多美丽的游戏画面都是杰出的艺术品，当孩子沉迷于游戏被这种艺术吸引时，并不是你孩子的错，那是因为他被一种艺术吸引了，他失去了自控的能力。从这里，我们可以看到数字艺术的魅力有多么巨大。

■痴迷于游戏的人也能成为数字艺术的人才？

疯狂迷恋游戏的人，是被某种形式的艺术所吸引，如果给予他创造这种艺术的能力和方法，他就能创作出完美的数字艺术，再有好的环境、课程、管理和毕业指导，一个游戏疯子也会成为最好的数字艺术人才。

■上大CIA能够为想成为数字艺术人才的游戏迷提供什么？

上大和CIA数码科技有成熟的一年制《三维游戏动画制作》专业课程，并提供给该专业学员最贴近就业市场的职业培训。

在国家重点大学封闭式的教学下，让学员摆脱游戏的精神控制。在1年的教学里，学校提供接近普通大学3年的教学内容，总课时达1080学时。包括结构素描、色彩构成、人体解剖等基础设计课程，让学员树立正确的学习观念、艺术基础方向，为将来的工作打下基础。在软件工具课程上，提供学生最大的三维制作软件：3DMax和Maya标准课程，以及PhotoShop、Painter、After Effect和Premiere课程。通过1年学习，学员完全掌握数字艺术的制作方法。

■上大CIA的学生在就业上有何优势？

上大CIA的课程体系能保证学员每学完一阶段就具备相应的职业能力。如：学习PhotoShop和Painter，可从事平面设计、商业插画设计或在摄影公司从事图片特效处理；学习After Effect和Premiere后到影视、广告公司从事影视剧、广告片的后期特效、合成工作；学3Dmax从事现在最热的行业房产效果图、房产动画；学习所有3Dmax和Maya相关课程，就可从事游戏美工的制作和CG动画、影视特效等工作。上大CIA的优势就是毕业学生所具备的复合能力，上大CIA 4年来培养了近20期毕业生，千余名有良好口碑的校友在上海游戏影视行业为新毕业生提供了更好的就业道路。

■最新开班

7月26日将开办CIA 19期培训班，凡是高中以上学历的均可报名就读。详情请访问www.cia-china.com,咨询电话021-62539082，咨询地址：上海新闸路上海大学成教学院1220号B楼211室。

■友情提醒

上海大学文学院CIA的三维游戏影视动画专、本科学历班同步开始招生。**详情请访问www.cia—china.com**



上大学员集体照

转左边转右边——光线飞车操作

活生生的驾驶员

在以往的竞速游戏中，玩家就是一个标准的赛车手，每天在不停地跑圈，虽然满足了速度上的享受，但是跑道跑多了难免枯燥。《光线飞车》的游戏方式有较大的突破，玩家驾驶自己的爱车可以在城市驾驶模式中体验到角色扮演游戏的感觉，在城市驾驶中，玩家可以看见路边有许多NPC，通过这些NPC，我们可以接很多的任务，虽然任务的派发都一样，但是任务的类型却有很大的区别，完成的方式截然不同，对于游戏中操作车辆的要求也是不一样的。任务的类型有几种：出租车模式、警车追击模式、间谍尾行模式、旅客拍照模式、送货配送模式等，针对这几类任务，系统设定出一系列的满意度，而满意度直接影响着我们得到的经验与金钱，所以我们如何去操作赛车，更好地完成任务获得更多奖励。



车辆驾驶技巧

在《光线飞车》这个虚拟的世界中，驾驶车辆会碰到一些特殊的情况，而这些情况是很多任务中通用的驾驶技巧。既然是驾驶车辆，车辆的速度就很重要了，如何提速、怎样达到最高时速、怎样保持速度都是需要琢磨的。在游戏中我们知道，在起步的时候，连打上方向键就可以让车辆猛加速，而在中速后这样的加速是无效的，我们就需要起用Ctrl键使用推进器加速，这是解决如何提速的问题。如果我们在起步的时候使用猛加速，然后在速度提高后，连贯性的使用Ctrl就可以让我们的车辆达到极限高速，这里有一个加速点的感觉问题，在猛加速启动后会获得一个高速的临界点，超过这个临界点车辆的速度就开始降低，这个点就是Ctrl键使用的时间，需要玩家亲身体会后掌握。而在道路上我们会看见很多蓝色的SP点数，要知道我们的Ctrl推进器加速是需要SP能量值的，所以在行驶过程中多接这个蓝色的点数，是保持车辆持续高速的关键，而保持车辆高速的关键是所有任务完成的关键。而《光线飞车》中设置了车辆跳跃的功能，当玩家驾驶车辆时，想要飞跃前方的车辆就必须要保持高速，一般都是在Ctrl加速时使用，可以顺利飞跃前方的NPC车辆，而对于玩家控制的车辆要合理的估计它的速度再飞跃，如果是与其他玩家车辆车头对车头的时候，会有两个人同时跳跃空中相撞的情况，笔者的心得是让对方飞跃自己比较稳妥一些。

出租车行驶指南

出租车驾驶员以前为了拉客经常性的有一些恶劣的习惯，随着车辆管理制度越来越严格，情况好转很多了。而在游戏中的驾驶却与现实中的驾驶差别很大，因为是虚拟的世界，所以这里的车辆基本就没什么管理。出租车任务接受后，我们只需要在固定的时间内将客人送到目的地就可以完成任务，而任务获得奖励的多少要由顾客的满意度决定。出租车的满意度的条件很简单，首先不能撞车包括撞道路两边的障碍物，再者送客的速度越快则满意度越高。而满意度提高也有几个条件，超车可以让顾客满意度提高，当我们操作车辆紧贴被超车辆高速通过后顾客的满意度会提高，离其他车辆越近越好，当然前提的不能碰撞，对于跳跃过其他车辆，或者被其他车辆飞跃都是列入超车加分的范畴。如果车辆保持极限高速，顾客满意度也会提高，这就要利用上面所说的操作方法获得。还有就是在过弯的时候漂移适当，完美过弯的时候顾客会很满意，以上这些这就是出租车模式的规则。



秋天扫落叶的追击

当我们接到追击模式的任务时候，可以看见NPC头上顶着一个大大的橘黄色的标记，里面画的是一个车被一个圆圈圈住。接到任务以后，首先我们可以看见身边多出一辆轿车开始起步逃逸，多半都是奥迪车为主，而右边会有罪犯车辆的照片，还可以在右上方的小地图看见一个骷髅头的标志，那就是目标车辆的标志。目标车辆拥有一定的血量，这个HP需要我们撞击它去消耗，一旦消耗完这个值，任务就算完成了，当然这样的任务也是有时间限制的。目标车辆的起步想象迅速，但是中速的时间比较常，而且目标车辆很狡猾，他们通常会采用几个手段躲避追击，他们会采用走逆行道的方法躲避追击，目标车辆的AI很高，他们在逆行时会正对着一辆车开过去，接近对面车辆的时候，它会跳跃或者是侧移躲避，而我们追击的高速时候很难灵活的操作车辆躲避，这是需要注意的地方。通常罪犯的HP达到1/3时还会急转调头，玩家要看清目标移动的方向及时调整。重头戏就是撞击的掌握了，玩家不要如电影中上演的一样从侧面迫使对方停车，而是要紧追目标车辆的车尾，摆正方向撞击，撞后降速后迅速使用Ctrl加速，保持持续性的撞击，很快就能将其KO。



尾行

我们还会接到一些间谍尾行的任务，这类任务的重点就是保持车辆的匀速行驶。通常目标车辆起步后一会，我们开始追击，再一开始的时候我们要猛加速提高车速，要迅速接近目标，在屏幕上我们可以清楚地看见与目标车辆的车距。在100米的时候就要适当降速了，而车距在25～80米是满意度提高的范围，一旦接近目标或者是远离目标，满意度就会降低，一旦满意度到零的话任务就失败了。笔者的经验是冲至100米范围内后，就保证车辆的正常行驶，重点是不要碰撞，不要随便的用加速，因为很容易就会接近目标。一旦目标车辆加速，我们可以清楚的看见它的头翘起，而车距很快就会破100米的范围，我们就要使用Ctrl加速跟上，这也是这个模式的重点。持续尾行一段时间后，任务就可以达成了。

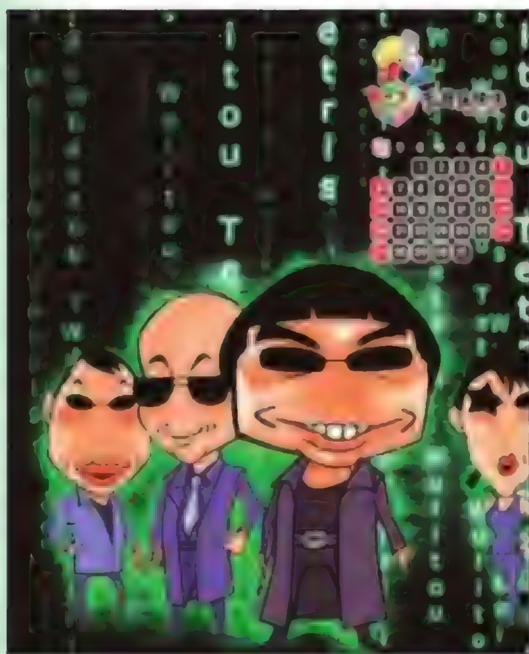
《无厘头快快》颠覆方块最高境界

很久以前，笔者在玩一个大胡子俄罗斯人制作的堆积木游戏时，就想如果将它增加一些特效并且细化一些规则，那这款游戏一定会更完美。过了几年之后，笔者玩到了《街霸方块》，随后，笔者又预言，如果将《街霸方块》变成一个可以多人进行的游戏，或者直接通过互联网和更多人进行联机，那这款游戏一定能有更好的未来。于是《无厘头快快》应运而生。

完全被颠覆的第一印象

夸张画风

游戏里面的人物画法以夸张为主,目的就是博人一笑,看到一张张满是特色（啊，请允许我使用这个词）的脸，相信你一定和我第一次看时一样，为之“惊艳”。男的高大猥琐，女的貌似“如花”（啊，对不起，就是如花……）咦？定睛一看，这不都是熟人么？国内没玩过游戏的不少，但没见过他们的怕是不多吧。满脸胡子，一口一个黄花大闺女的如花、风华绝代的唐府一等管家石榴姐，哦，自然还有那个一等下人华安……感觉整个就是无厘头精华大汇聚嘛！全归你差使他们了，当然没有强大的心理承受能力，小心喷饭不止。咦？这些人物设计还不简单哦，仔细看看还相当有味道的嘛，同时也有各种奇怪的服饰，足够让人将自己的角色打扮得非常个性。如花：“就算是丑，也要丑德比别人更有性格！”



逗趣音效

我并没有太注意音乐的部分，因为听觉的感受都被逗趣音效吸走了。除了好笑的画面之外，配音的效果也相当不错，尤其是各个角色的经典台词，更是让人捧腹不已。而据说为周星驰配音15年的“周星驰背后的男人”——石班瑜是其中游戏角色华安的配音。石先生此番友情出场，为《无厘头快快》献声，不论是在网游界还是娱乐界都算是大事一桩呀。

简单上手

方块类游戏都有一大特点，就是操作非常简单，只需要上、下、左、右、左转、右转和一些道具功能键即可，任何人都可以轻松学会，单从这点来说，方块类游戏比起其他类型游戏更有优势。

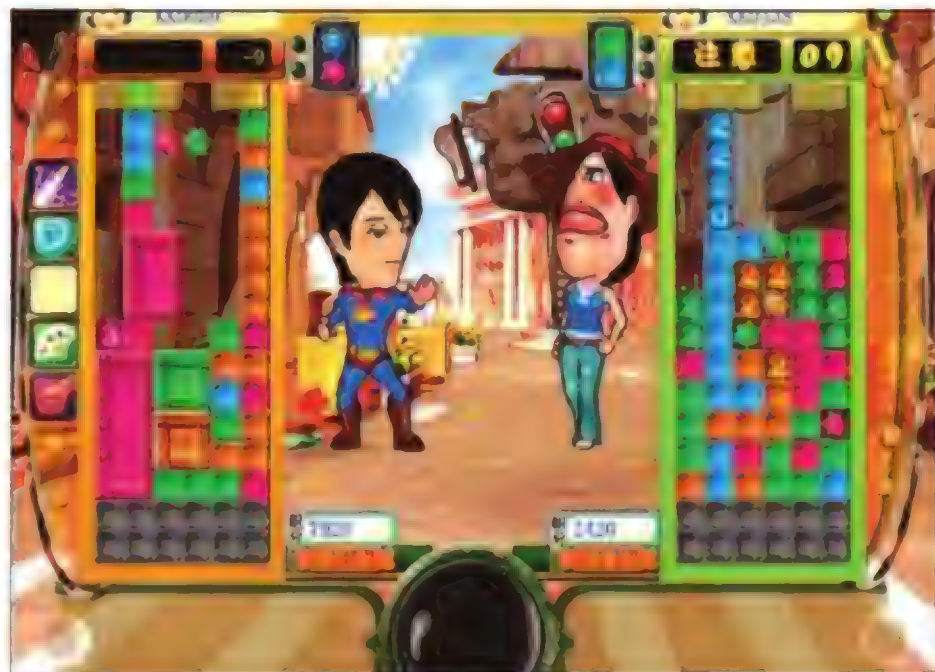
更为精细的游戏规则

从《俄罗斯方块》到现在的《无厘头快快》，从最开始单纯性质的看谁速度快、看谁反应快，演变成了看谁算得更准，看谁对于对方的能力把握更清楚。虽然都是头顶上不断掉各种方块，但其考量的基础已经完全不同。

规则第一。《无厘头快快》允许玩家将方块凝聚在一起，变成一个大方块再引爆，但在这个基础上，它增加了更多的特殊方块，也就意味着它将整个方块的规则进行了更多细化，使得《无厘头快快》更为有趣。因为你会遇到更多样化的对手、更多样化的战术，相应你会寻找多样化的战术去对付他们，而这正是对战类方块的乐趣所在。



我们不是比谁更加像机器人，而是比谁更加有大局观，这就是层次上的不同。更何况我们无厘头们还有独门暗器，那是传统方块绝对不能敌的，看招，含笑半步颠来也！



含笑半步颠——丰富的道具系统

OK，如果你比别人弱，而又苦于实在是难以胜利，应该仔细研究一下以下的话。

在《街霸方块》里，如果我比别人弱，苦练是我唯一的办法。

在《无厘头快快》里，如果我比别人弱，当然，我依然要苦练，但也有一些小捷径可以让我取得一定的优势，比如说道具。

老马同志教导我们：判断一个游戏是否先进，关键在于它是否可以使用道具以及使用道具的程度。高超技术不是每个玩家都有的，但是“害人”的把戏却是人人都能无师自通的。当我比别人更弱时，自然要毫无顾忌地使用各种奇怪的道具，以求获得胜利。这没有公平与否的关系吧，我也可以关闭道具的使用嘛，从这点上来说，《无厘头快快》做得很好。

下面就一起来看看几个损人利己的上上之选吧：

1.米国禁药：使对手方块以平时下降速度的500%快速下降3回合，手指快要抽筋。

2.超级BB胶：使对方的方块在下落后无法变化形状。使用完后，你可以告诉对方：你的键盘……已经死了。

3.霹雳金刚拳：使对方的操作在3回合内失控，上下左右颠倒。配合禁药，手指直接抽筋。

4.油脱色剂：使对手看不到下回合掉落的方块颜色，只能看到虚框。你看不见我了哦。

综合来看，这款游戏相当不错，在当今网络游戏众多的环境下，能有如此一款既搞笑又容易消遣的游戏，无疑是广大玩家的幸运，有兴趣的话不妨试试看呀。毕竟，评测再好，也没有自己玩一次感觉好啊！

一击致命的电竞利器
——微软RAZER Reclusa键盘与Huba鼠标

■ 晶合实验室 壹分



厂商：微软（Microsoft） 上市状态：已上市
售价：699元（键盘）/799元（鼠标） 咨询电话：800-820-3800
附件：可更换的左侧按键面板（只限Huba鼠标）、驱动光盘等
推荐：高端商务用户和顶级电子竞技玩家

Reclusa与Huba，对于大部分用户而言，绝对是两个陌生的词汇。即使作为键盘和鼠标的名称，也与微软一贯的命名方式完全不同，因为它们拥有RAZER的血统——一个喜欢用各种剧毒蛇类和昆虫为自己产品命名的厂商。Reclusa是一种只有在美国炎热的沙漠地区才会出现的剧毒蜘蛛，Huba则是产于琉球群岛及其附近地区的一种剧毒响尾蛇。或许只有电子竞技玩家使用它们向对手发动攻击时，才能体会到这种名称的意义——一击致命。

Huba鼠标的推出时间要比Reclusa键盘早一些。这两款产品虽然尚无正式的套装销售，但是从其定位以及销售策略来看，厂家都希望它们能够成为热衷于电子竞技玩家的桌面整体解决方案。Huba鼠标的外观采用微软标志性的人体工学设计，对于大部分国内玩家而言其体积有些过大。面积极大的左右键则体现出厚重的RAZER风格，同时在其表面还采用了特殊的类肤质涂层，在测试中即使长时间使用也不易留下汗渍。鼠标两侧的防滑条采用半透明的乳胶状材料，柔软有弹性，拥有良好的触感和防滑效果。在使用时防滑条内置的LED透出幽幽的蓝光，视觉效果很好。该产品的垫脚采用特富龙材料，提供顺滑的移动感受。其高达2000dpi的激光引擎，能够提供超快响应时间，通过“On the Fly DPI”技术，玩家还可以灵活调整，以适应不同游戏和用途对鼠标灵敏性的要求。通过驱动程序设置，不仅左右键可以灵活互换，其全部7个按键（包括左右键和滚轮）都具有可编程功能，以便简化玩家在游戏中的某些复杂操作。值得一提的是这款鼠标提供了独特的左侧可替换式按键面板，玩家可根据自己的习惯和手型通过更换面板来改变左侧功能键的位置，非常方便。



Huba鼠标可更换的左侧按键面板



Reclusa键盘迷人的蓝色背光



键盘底部的绕线槽

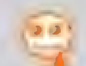
相对而言，Reclusa键盘更符合微软一贯的高端键盘设计思路。在键盘左右两侧共有10个独立的Office和多媒体快捷操作键，并各有一个硕大的旋钮。这些按键除了默认功能以外，也支持自定义和编程功能。键盘轮廓采用大量弧线，没有明显的棱角；附带的键盘腕托采用弹性优良的发泡材料并蒙上一层触感柔软的合成皮革，不仅可以良好地支撑手腕，还具有一定的吸汗功能。按键的键帽面积较大，有利于减少游戏对抗中的误操作；键帽表面的弧度设计恰到好处，键程适中、段落感清晰；输入手感偏“软”，敲击时噪声很小。该产品最抢眼的莫过于其蓝色背光的设计，使用时不仅能够通过按键缝隙透出均匀的蓝色背光，由于键帽表面的字符并非传统的印刷或激光蚀刻，而是一种白色的半透明材料，因此每个字符都会透射出淡淡的蓝光，视觉感受非常出色。另外，键盘底部设置了专门的绕线槽以及安放USB插头的卡槽，解决了玩家携带键盘时线缆不易收纳的问题。隐藏在键盘左右上角的两个镀金USB接口便于玩家连接其他设备，导流槽的设计也使玩家不必担心偶尔溅落的饮料或者其他液体。



Huba鼠标在性能上无可挑剔，做工用料也很不错；对于部分国内玩家而言其体积有些偏大，另外没有配重设计可能也会让部分玩家不满。Reclusa键盘独特的蓝色背光设计以及出色的操作感受和全面的功能设计，将使它赢得更多用户的青睐。即使你不是一位电子竞技玩家，拥有这样一款键盘也是一件惬意的事。



 炫目度：★★★★

 口水度：★★★★

 性价比：★★★


钢弹


BenQ液晶钢弹系列
FP94VW游戏世界由此进入


RaceTime
01'38"688
BenQ



平民驾校——格威尔“飙驰”游戏方向盘

■ 晶合实验室 电子土豆

厂商：格威尔（Gameware） 上市状态：已上市
售价：350元 咨询电话：0755-83743566
附件：驱动光盘、说明书、保修卡 推荐：赛车游戏玩家

与我们耳熟能详的罗技、微软、北通等游戏外设品牌相比，“格威尔”这个名字可能对许多电脑游戏玩家来说较为陌生。成立于1993年的深圳格威尔电子是一家游戏机和电脑游戏外设产品生产商，其上百种产品覆盖PlayStation、Xbox、GameCube、PSP、NDS、GBA等多个平台及赛车方向盘、手柄控制器、飞行摇杆、街机格斗摇台、光枪等种类，其中“Gameware”品牌已进入美国沃尔玛及法国家乐福等欧美大型卖场，并为许多国内外厂商代工制造产品。

格威尔这次送测的是“飙驰”游戏方向盘（型号为FT3991）。这款USB接口方向盘为分离设计，由方向盘、手刹/档把和脚踏板3个部分组成，与常见的二分离方向盘相比，独立手刹/档把组件可方便摆放。全黑色调的方向盘采用塑料材质，颇具动感的三幅方向盘很厚实，做工中规中矩，一些边角有小毛刺，模具细节有待改进。方向盘直径为250mm，旋转角度为270°，软胶握持处有特殊花纹，手感良好。


方向盘上按键齐全

方向盘盘面上有6个可自定义的功能按键和4个瞄准镜按键，盘体背面有2个F1式的手握式排档拨片。按键布局较为合理，既方便使用，在激烈操作时又不易误触。盘面上方设置了一个传统十字方向键和4个可自定义游戏按键，能实现游戏手柄的基本功能。众多按键和自定义功能完全能满足各类游戏里的个性化需求，例如在赛车游戏中就能很方便地实现后视镜、视角切换和喇叭等功能。该方向盘采用固定夹在桌面固定，手刹/档把则用吸盘固定。放置在地上的脚踏板下用4个橡胶垫防滑，实际使用中如果地板较光滑，使用者用力较大时易造成滑动。踏板弹性较合适，制动踏板阻力明显大于油门踏板，这也符合实际情况。


手握式排档拨片

该方向盘尽管内置振动功能，但并未使用外接电源适配器，而由USB接口直接供电。它可在Win9X/Me/2000/XP系统下即插即用，并兼容Vista系统，不过安装专用驱动后才能实现振动和按键测试功能。


在2颗固定螺栓的挤压下能很稳固地抓住桌面

在《极品飞车》全系列游戏中，该方向盘兼容性很好，即使是在“保时捷之旅”这样的老版本中都能被良好地支持。方向盘阻力适中，回弹准确，刚开始使用时游戏中方向不太好把握，需一段时间熟悉。方向盘右后侧提供了转向灵敏度调节旋钮，用户可根据游戏中车型特点和自己的操作习惯，将灵敏度调节到最合适的状态。该过程较繁琐，需要玩家在耐心调整中慢慢体会。


对油门和刹车力度的掌握是用方向盘产品玩赛车游戏的一大乐趣

方向盘内置两部电机，可根据游戏信号交替或同时强烈振动，虽然没有真正的力反馈效果，不过也能为游戏增加乐趣。相对来说手刹的作用并不显著，而档把则只是装饰，并无实际效果。厂商为其产品提供一年质保。



随着油门踏板踩下的深浅度和转向幅度变化，车辆会表现出不同的加速和转向效果，这是用键盘或手柄来玩赛车游戏时难以体验到的乐趣。尽管就产品做工和细节设计来说，这款“飙驰”游戏方向盘还有许多需要改进之处，操控感与高端产品相比也有较大差距，但其平民化的价位足以令希望初步体验驾驶感的玩家心动。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★★



洞察幽明——LG L226WTQ液晶显示器

■ 晶合实验室 壹分

厂商：LG电子　上市状态：已上市　售价：2799元
咨询电话：800-810-5659　附件：视频信号线、说明书等
推荐：热衷视频欣赏及游戏的用户

LG L226WTQ是一款22英寸宽屏液晶显示器，分辨率为1680×1050，厂家标称的对比度达3000：1，是目前家用级液晶显示器中最高的。送测样品采用LG-Philip生产的面板，产品外观设计非常简洁，采用黑色窄边框搭配白色背板。其边框表面经过特殊的抛光处理，视觉效果较好，但易留下指纹，且耐磨性一般，在日常使用中需要用户细心打理；该产品还有全黑配色可供选择。产品的底座和支架采用与背板一致的白色，底座内嵌一个可355°旋转的转盘。当显示器放置在桌面时，用户可以轻松地旋转显示器，而支架则支持向前5°到向后20°的俯仰调节。支架的背后带有漂亮的束线环，便于用户整理线缆。

在实际测试中，该产品的对比度表现非常出色，能够还原出完整的灰阶，且层次分明，全黑与全白画面下亮度均匀。虽然用户无法手动关闭“锐比”功能，但由于新一代“锐比”技术会通过权衡前后两帧画面之间的亮度差异来决定是否改变背光亮度，因此在日常应用中并不会带来不便。同时全新的“锐比”技术和LG复真芯片在明暗画面切换时能形成良好反差，在影片欣赏和游戏过程中的表现令人满意，暗部细节还原准确到位，可以轻松发现隐藏在阴暗角落中的敌人。L226WTQ的标称响应时间为2ms，实际测试结果与标称值相当接近，即使在画面高速运动的赛车游戏中也觉察不到明显的拖影存在。不过在测试中我们发现，当较暗的画面中同时存在比较明亮的局部时，L226WTQ会将整体画面当作明亮场景来处理，而不降低背光亮度；另外，在反差较大的场景中高光部分的细节有一定损失。



所有的按键都隐藏在边框下沿

对于专业图像处理以外的普通用户而言，该款产品的色彩表现相对较好，色彩饱满，过渡自然；色纯度表现良好，综合来看对蓝色和绿色较敏感。它的水平可视角度较大，屏幕两侧与中央部分的亮度/色彩损失在可接受的范围之内。垂直可视角度则略有不足，在屏幕的顶端和底部出现了轻微的色变。



底座内嵌的转盘

L226WTQ提供了VGA模拟和DVI数字两路信号输入端口，并设有专门的信号源切换按钮。其菜单按键以及电源开关均隐藏在屏幕下边框的边沿，保持了外观的整洁。不过由于菜单控制按键集中于右侧，对于习惯左手调节显示器的用户而言略有不便。菜单中提供了正常、文本、影视、用户自定义4种显示模式，其配套的设置软件相当于专业显示器调整软件DisplayMate的简化版本。用户只要跟随菜单一步步调整，即可将显示器设置于最佳显示状态下，是一项方便又贴心的功能。该产品通过了Windows Vista Premium认证，同时也支持HDCP协议，能够观看具有版权加密的高清视频。



DVI和VGA双路输入



显示器背面



L226WTQ是一款比较出色的22英寸宽屏液晶显示器，在游戏及高清视频应用中都有良好表现；新的“锐比”技术不仅进一步将动态对比度提升到3000：1，在对明暗变化场景的处理上也比过去更加优秀，适合游戏玩家和喜爱欣赏高清视频的家庭用户。不过高光部分细节有较明显损失，对于要求苛刻的专业用户其色彩准确度有待提高。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★



面面俱到

——索尼Cyber－shot T100数码相机

■ 晶合实验室 壹分

厂商：索尼（Sony） 上市状态：已上市 售价：3170元
咨询电话：800-820-9000 附件：电池、充电器、腕带、驱动光盘等
推荐：追求时尚轻便的用户

T100是索尼T系列卡片式数码相机的新旗舰产品。除了延续T系列的外观及机身防抖设计之外，其最大的变化是引入了卡尔·蔡司5倍光学变焦的潜望式镜头以及Bionz影像处理芯片；同时，得益于Bionz影像处理芯片的强大性能，它也获得了时髦的面部自动识别对焦功能。

Bionz作为索尼顶级的影像处理芯片过去只用于索尼α 100数码单反相机中，而T100所采用的是其简化版本，只支持标准模式的DRO（Dynamic Range Optimizer，动态范围优化）功能。即使是简化版，Bionz也为T100带来了最高ISO 3200的感光度，非常准确的自动白平衡以及柔焦、鱼眼等多种机内数码滤镜处理功能，另外对焦速度也有所提升。在实际测试中，作为T100主要卖点的面部自动识别对焦功能表现良好，对画面中出现的一个或多个人物均能准确识别并合焦，有助于初学者提高拍摄成功率，不过其面部识别功能只能在自动模式下使用。

有趣的是，我们发现该功能的主要原理应该是通过计算人面部肤色与头发等的色彩比例，同时参考其大致轮廓来完成面部识别。当背景中出现带有人脸的广告画甚至是轮廓与色彩比例接近的图案时，较易出现错误判断。另外，在拍摄人物侧面像时，由于头发和面部的色彩比例与正面不同，识别成功率下降较多。

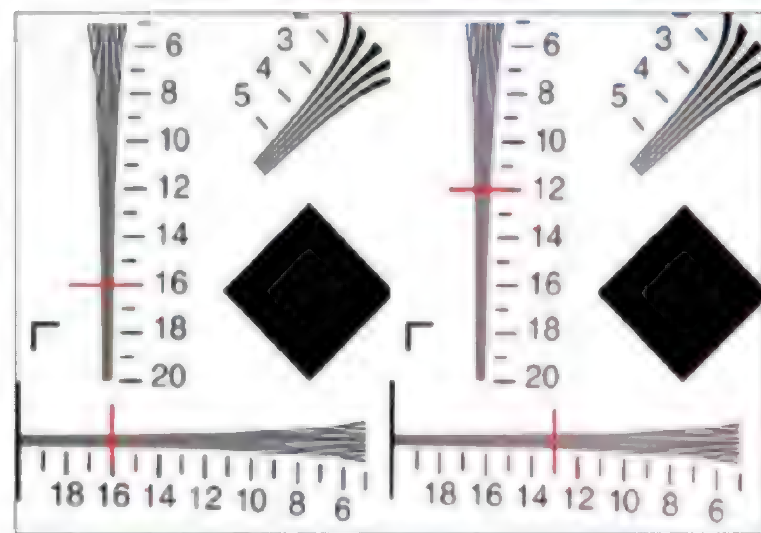


室外样张，风景拍摄模式。自动白平衡准确，色彩表现较自然；图中红框内为局部100%截图，出现了细碎的色块

从外观上看，T100与过去的T系列产品大同小异。一样的金属机身和下滑式面板，体积比T50略小，介于T30和T50之间。背部的液晶显示屏升级至3英寸，同时取消了T50的触摸式操控，改回传统的按键控制。控制按键的布局和数量都有所变化，新增的Home键用于代替以往Menu键的功能，而Menu键改为控制拍摄时的功能菜单，其他按键则保持传统的设计。新设计的菜单风格与索尼的PSP、PS3等产品风格近似。虽然按键功能有所变化，但由于菜单中提供了体贴的实时帮助说明，因此用户上手并不困难。不过较大的液晶屏幕压缩了控制区的空间，握持感略有下降。



5倍光学变焦镜头



分辨率表现，左为广角端，右为长焦端，镜头表现锐利

全新的卡尔·蔡司5倍光学变焦镜头提供5.8～29mm的焦距（相当于35mm的35～175mm），光圈范围f3.5（广角端）～4.4（长焦端）。从焦段上看覆盖了最基本的35mm广角以及卡片式数码相机中最长的175mm长焦，方便用户拍摄多种不同题材的照片，相当实用。测试中新镜头的锐度保持了T系列一贯的水准，成像较锐利，紫边控制良好。不过较大的变焦范围导致了广角端的桶形畸变，并且出现较明显的暗角；相对而言，长焦端的枕形畸变控制较好，无明显暗角。由于CCD尺寸仅为1/2.5英寸，而有效像素却高达810万，100%尺寸下查看照片可以发现细碎的油画状色块，影响了画面的细腻度。同时，噪点抑制方面也不够理想，ISO高于800之后画面细节损失明显，画质下降较明显，Bionz芯片带来的ISO 3200超高感光度似乎有被浪费的嫌疑。

参数表	
有效像素	810万
感光元件尺寸	1/2.5英寸CCD
最高分辨率	3264×2448
动态拍摄	640×480@30fps
35mm等效焦距	35～175mm
最近对焦距离	1cm
光圈	f3.5～f4.4
感光度	自动/ISO 80～3200
防抖模式	光学防抖
取景器	23万像素3英寸TFT
内存容量	31MB
存储介质	Memory Stick Duo/ Memory Stick PRO Duo
尺寸	91.8mm×59.2mm×22.3mm
重量	172g（实测，含电池）



从整体成像风格上看，T100与T系列传统的艳丽、细腻有所偏离；色彩表现更加真实自然，对红色系的表现不再像过去那样夸张；画面出现了细碎的油画状色块，细腻程度不及过去的产品。不过新的镜头和Bionz芯片使T100的表现更加全面，微距能力也很不错，是卡片式产品中“一机走天下”的好选择。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆



全能翻译专家
——Dr.eye译典通8.0

■ 晶合实验室 Mu

厂商：英业达（上海）有限公司　上市状态：已上市
售价：198元（专业版）/ 99元（豪华版）（注：专业版新增医学和金融专业词汇）
咨询电话：021-54261272　附件：快速指南

在中国通过奥运会、世贸组织等走向世界时，作为世界通用语言的英语也越来越多地出现在我们眼前。很多人都需要阅读英语新闻、翻查英语网站或使用英语版的软件，学生还可能需要阅读英语文献。然而英语毕竟不是母语，很多人英语水平并不那么好，阅读起来效率就很低下，这时如果能有软件将其翻译成中文就再好不过了。

其实翻译软件出现得非常早，很早就有《南极星》及后来的《金山词霸》《金山快译》系列等软件出现，不过这些软件的功能都局限在单词的翻译上。而我们时常接触到的英语都是大段篇幅，一个个单词去翻译解释速度也确实不理想，因此全文翻译软件Dr.eye译典通出现了。

译典通具有基本、翻译及学习三大功能模块。基本功能包括即时翻译、即时写作及书信助理等多个实用功能，可帮助用户识别单个英语、日语词汇，并具备书信常用模板、例句等，只需要简单更改关键词就能写出流畅的英文信件。单词的翻译对于软件来讲没有技术性可言，词库的大小决定了其功能的完备。而译典通有1GB



界面可以定制和移动

的安装体积，随时可更新词库及允许用户自行添加新词，保证了词库的完备性。

翻译功能包括全文翻译、网页翻译及界面翻译等各种批量翻译功能，分别可将文章、网页及软件界面翻译成中文，这样读起来更加流畅、效率更高。由于多义词及上下文的存在，全文翻译的准确性一直是翻译软件技术上的难点，同时有的英文作为特殊标识，不适宜翻译成中文，但很多翻译软件能做的只是死脑筋地直译。这点上译典通做得不错，我们使用其翻译Yahoo.com主页的页面，可看出其智能化程度很高，同时结合了网络用语，“My Yahoo!”作为标识并没有翻译成中文。当然，我们也能看出有几处不当的翻译，不过好在意思都能明白。不过软件界面翻译就要差点，其能翻译的只是软件菜单里最常用的项目，如“打开”“复制”等，更复杂或软件特有的项就无法翻译了。我们认为这是由于其避免翻译错误而故意不去翻译，因为软件中的英文表达常常不完整，翻译软件难以识别其真正意思。

学习功能包括单词通、句型通及语音通，可让用户从单词、例句和发音3个方面一并学习英语，对于学习英语存在的能读不能说、能读不能写的问题有很大帮助，而且学习难度的分类使得不同层次的用户都能适用。测试功能能让用户切实把握自己的水平，以便选择适合自己的分类继续学习。

译典通是目前最为全面的翻译类软件，不管是工作还是学习的需要，它都能提供很大的帮助。即使对于英语较好的用户，译典通智能的全文翻译也能提高浏览速度。而且译典通具有强大的网络支持，可随时更新词库、句型等。用户也可自行添加数据库，对于日新月异的网络用语有着很好的容纳能力，不用再担心自己的用语过于老土了。



翻译Yahoo.com主页的页面效果对比



翻译类软件目前有不少，甚至很多网站提供在线翻译功能，但功能如此全面的软件并不多见。译典通的功能实际上相当于《金山词霸》和《金山快译》的整合，还兼具英语学习功能，性价比非常高。在全文翻译中，其智能化程度也是较高的，能结合上下文给出恰当的翻译，很少出现单纯直译出来的字词堆砌的句子。但希望它能在软件界面翻译上做得更好些。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆



暴雪之道
——也谈《星际争霸》的历史

■ yago

韩国当红歌星李孝利的曼妙舞姿时常令追星一族们为之倾倒，但5月19日在首尔举行的暴雪WWI电竞大赛上，一个突然爆发的超新星瞬间盖过了她的魅力光环，这件超级人间兵器就是暴雪公司秘密酝酿已久的即时战略新作——《星际争霸 II》。《星际争霸》是全球电子竞技运动热潮的领头羊，它为暴雪跻身游戏界王者地位立下了汗马功劳，如果说1997年的《暗黑破坏神》是暴雪在RPG市场掘到的第一桶金，那么《星际争霸》就是RTS暴雪新王朝的开国元老，这两款巨著铸就了世人皆知的暴雪金字招牌，也带出了战网、《魔兽争霸 III》、《魔兽世界》等成功品牌。从RPG到RTS又到MMORPG，只要是暴雪想涉足的游戏类型，他们的作品都能成为公认的佼佼者，甚至变为判断一款游戏优劣的标准。在如今这个资本为王的世界里，有钱有技术优势的公司不少，靠广告炒作搞技术噱头的厂商也比比皆是，但像暴雪这样仅凭游戏品质而称雄的游戏厂商却犹如凤毛麟角。好在群众的眼睛永远是雪亮的，暴雪出品必属精品这八字真言就是该公司在玩家们心中地位的准确评价。

女皇归来

写在《星际争霸II》诞生之前

■ 本刊编辑部策划

1991年2月，Allen Adham、Michael Morhaime与Frank Pearce三人共同创建了最早的暴雪，但那时还不叫暴雪，这家新成立的工作室有一个怪到极点酷得没边的原创名：硅神经键（Silicon & Synapse）。硅神经键工作室的处女作《失落海盗》（The Lost Vikings）与第二部作品《摇滚赛车》（Rock'n Roll Racing）上市后反应平平，1994年初工作室决定化繁为简更名为混沌（Chaos Studios），仅仅两个月后这个名字又被改为暴雪（Blizzard），据说这样要浅显易懂一些。襁褓中的暴雪不断更改名号的同时，公司也在经历着资本兼并的激烈动荡，直至1998年暴雪最终被维望迪公司收归门下。上世纪90年代初由《沙丘II》开创的即时战略游戏成为业界新热点，暴雪跟进动作虽快但战果始终不够理想，1994年的《魔兽争霸：人兽之战》（Warcraft: Orcs & Humans）和1995年的《魔兽争霸II——黑暗之潮》（Warcraft II: Tides of Darkness）都未能引起太大关注。真正的转机始自1997年初的《暗黑破坏神》，这款游戏史上著名的动作RPG与次年接踵而至的《星际争霸》终于让暴雪一举成名。

暴雪的成功绝非投机取巧的时来运转，尖端技术和烧钱炒作也从来不是暴雪的成功秘诀。与很多一夜成名却转瞬即逝的名作相比，暴雪旗下游戏不仅是极品的同义词，更难得的是它们的续篇总有更上一层楼的飞跃，有了这样的良性循环想不成功都难。当然由于个人偏好的因素，并不是所有玩家都热衷于暴雪的产品，然而凡是接触过它们的人无不为这些游戏的精良品质而赞叹。暴雪为保证游戏品质经常不惜延期上市，《星际争霸》的开发过程就是该公司品质至上观点的一次完美体现。研发初期的《星际争霸》最早采用《魔兽争霸II》的引擎制作，到1996年开春时游戏整体制作已接近完工，但在当年的E3展会上，这款游戏的Demo演示招来大量批评和嘲讽，有玩家甚至戏称其为“太空兽人”，意指《星际争霸》仍然没有摆脱《魔兽争霸II》的影子。听到这个消息后，暴雪既未装聋作哑也没有加大宣传力度抢个开门热销就算，当时的公司决策层迅速做了一个在某些聪明人看来几近疯狂的决定：《星际争霸》全部重新返工！于是，原定1996年上市的《星际争霸》因为全面更换引擎的缘故拖到1998年才得以面世。经过彻底整容后的《星际争霸》并没有让暴雪赔本关门，它不但轻松成为新一代的RTS王者，随后又在战网免费服务的配合下吹响了全球电子竞技运动的第一声号角。除了不计其数的奖杯和勋章外，《星际争霸》还是人类历史上第一款进入太空的电脑

游戏。1999年5月27日，美国国家航空航天局宇航员Daniel T.Barry将自己心爱的《星际争霸》光盘带上了发现号航天飞机，这张经历过太空旅行的CD如今被保存在暴雪总部的产品陈列室中供人瞻仰。十多年后的今天，当我们再回首那段历史时，暴雪当年的英明决策早已无人质疑，两年跳票换来一世名声，从功利角度来看这桩买卖的确物有所值，但这个抉择背后更多显现的却是一种眼光长远的经营策略，正是这种一丝不苟的敬业精神为暴雪赢来了天下无敌的品质优势及十载春秋的辉煌。有如此强悍的企业文化作保证，《星际争霸 II》令广大玩家失望的可能性可以说是微乎其微，当然，它的发售日期是个例外。



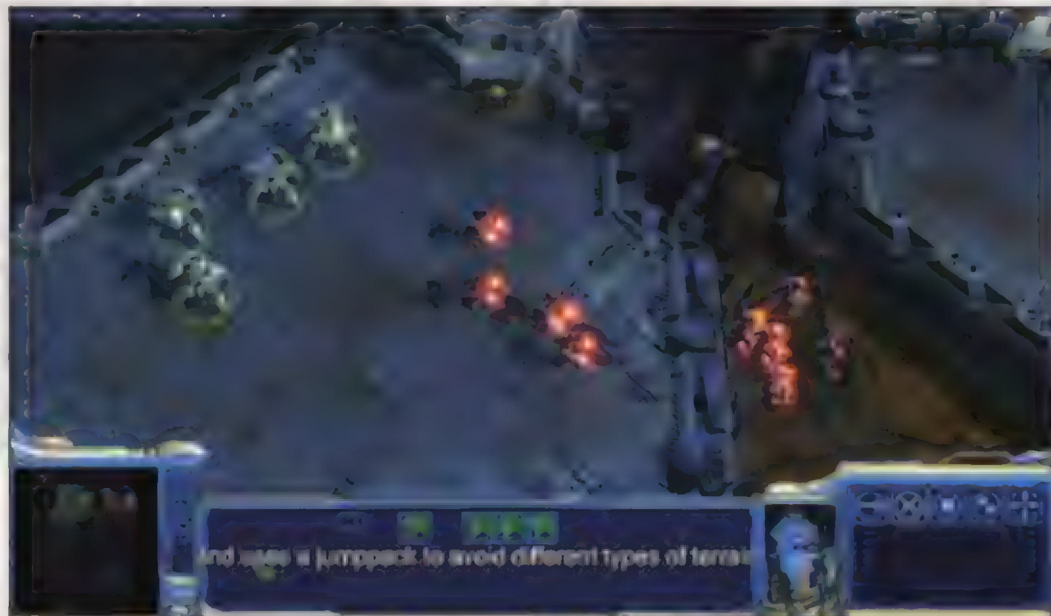
王者归来
——《星际争霸II》深入前瞻

■ Littlewing

对于《星际争霸 II》能否成为即时战略游戏的里程碑，我就不再多费唇舌论述了，后面的文章中，我会尽量以第三者的角度客观探讨《星际争霸 II》相对于《星际争霸》的改变，以及这种改变将带来的后果。当然，如果我的评论过于褒扬《星际争霸 II》，请不要怪我，这是信仰问题，因为《星际争霸》在我心中已是神一样的存在。

改变

在视频中可以察觉的、二代基于前代原有系统的改变主要有两点。首先，部队可在短时间内保持某种阵型。在实战中，这点必将产生更多的变数。视频中，Zealot以一堵墙般推进，并用“墙面”来迎战小狗，形成与小狗1v1的局面，看上去小狗在Zealot的一字阵型前尸积如山，Zealot的阵型得到了充分发挥。然而，若小狗是从一字长蛇的两端发动攻击呢？这个完美的阵型反而束缚了自己。我怀疑暴雪的研发人员是不是参考过我国的兵法，尤其是《射雕英雄传》中的“武穆遗书”之类，让他们在游戏中加入了相生相克的阵型概念。不过，单位本身就具有很高的智能，所以，当阵型不利时，他们会改变阵型以适应形势。但《星际争霸 II》是一款必然成为电子竞技项目的游戏，在职业选手的战斗中，瞬间胜负已分，就算是电脑的判断也未必能挽救阵型不利的一方，可以说，这是一个更加消耗操作、更加考验选手水平的设定。这一设定也让细节的操作更加简单，比如人族第一波压制中，面对虫族潜伏者开局，少量的机枪兵要凭借1～2次雷达的帮助对付4个潜伏者。这需要玩家的操作极其细腻，机枪兵要一直保持完美的扇形，一旦失手就全军覆没。如果机枪兵能按照事先排好的阵型前进，就会极大地节约操作，这让我有种感觉——游戏设计者刻意强调宏观战略的作用，而减轻操作对胜负的影响。



人族的“收割者”通过跳跃实施奇袭

游戏的另一改变是，战场拥有了更大的纵深、更多的层次。除了更多远距离攻击兵种之外，兵种的移动方式也变得多样化，甚至有的兵种可直接从高地跳到平地，或从平地跳到高地——这让善于运用诡计和地形的玩家在游戏中拥有更多的优势。在《星际争霸》中，堵路口是一种常见的战术，一旦路口被部队和建筑封住，真有一夫当关万夫莫开的气魄，除了空运，几乎没有什么好的办法打开入口。而二代中人族的新兵种Reaper“收割者”，可轻松跳跃到高地上，直接攻击敌人的腹地。不过从视频来看，其攻击力相当低，是一种性价比并不高的兵种，对付农民可能有一手，对高级兵种就只有被屠宰的份了。

游戏还有些小的改变，比如人族的运输机似乎只能运载4个小型单位了。由于我们无法看到运输机价格、所占单位的变化，所以我们也无法估计这种改变对平衡性的影响，但想必这些改变的目的只有一个，就是诠释“即时战略”游戏的精髓——让《星际争霸 II》达到一个有史以来只有《星际争霸》才能达到的高度，即使《魔兽争霸 III》都没有达到的高度——真正的“战略”。



在这张照片上，Dustin Browder身后的背景是《红色警戒2》的画面

《星际争霸 II》总设计师Dustin Browder的简历

1995年 进入电子游戏开发行业，任职于Activision Publishing公司。
2000年 进入Westwood公司，参与开发了《红色警报2》《尤里的复仇》。
2003年 开发《命令与征服——将军》
2004年 参与开发《指环王——中土之战》
2005年 离开EA公司，加盟暴雪北方，主持开发《星际争霸 II》。

进化

从短短20分钟的演示视频中，我们能看到的内容很少，不过，可以看出《星际争霸Ⅱ》的兵种和建筑外形虽然比前代有了很大改变，但原有兵种的行动方式、攻击方式基本得以保留。尤其是在视频中展示最多的神族，可看到《星际争霸》中用于计算生命值的护甲+生命的方式被继承下来，而且护甲被实体化，不同类型的护甲可以用肉眼分辨。我想，一代以攻击方式和部队体形来进行伤害判定的方法，仍将在二代中作为计算伤害的普遍方式，而3个种族的部队对神族单位造成的伤害，将在这一方式上针对护甲形式加以改变，使得每个种族与神族的战斗更具变化。



在完美的阵型下，Zealot以一当十

神族有种名为Immortal的机械部队，他的护盾在重武器的攻击下会被触发，所以Immortal必将成为克制攻城坦克的利器。但这类护盾却不会对低级的攻击作出反应，所以可以通过人族坦克阵的Immortal，却捱不住机枪兵的扫射。

神族的Zealot也获得了一种新技能，可在一瞬间大幅度提高移动速度，从视频上看，这一技能应有10秒乃至更长的冷却时间。这一变化很有可能将取代原有提升Zealot速度的科技。这个改变的意义在于，神族将在战斗初期就拥有高速移动的强大肉搏兵种，这很可能使得神族不再处于一个在早期被动防御的地位，而拥有强大的Rush能力。在《星际争霸》中，神族外双基地开局，在遭遇虫族9D（用第9个农民造血池）或更早的Rush时，必须放弃外双的建筑才能防守住，这是因为初期没有提速的Zealot是无法和提速狗抗衡的。而二代中神族很可能仅靠Zealot的冲刺技能就可轻松对抗虫族的小狗。



大肆屠戮小狗的神族巨像

虫族被展示的进化不多，可以看到的是，小狗可继续孵化成一种叫Baneling的生物，我姑且把它译为“毒虫”。Baneling拥有和小狗一样的移动速度及自杀式的攻击手段，对付肉搏兵种可谓威力无穷。Baneling的可怕在于，一旦接触目标马上爆炸，而不是像小狗一样需要攻击，这在实战中拥有非凡的战略意义。小狗即使能够接近敌人，比较弱的攻击力和生命力也使其不能发挥全部作用就被杀死，尤其是面对Zealot、火焰兵时。通常是前面一条啃一口就倒下，后面一条再跟上，如此前赴后继，靠数量取胜。Baneling则不同，他几乎不给对手杀死自己的机会就自爆了，从视频来看，它不会误伤队友，而且两只Baneling爆炸的伤害就足以杀死一个Zealot，如果孵化费用低，Baneling很可能成为虫族新的攻坚兵种。



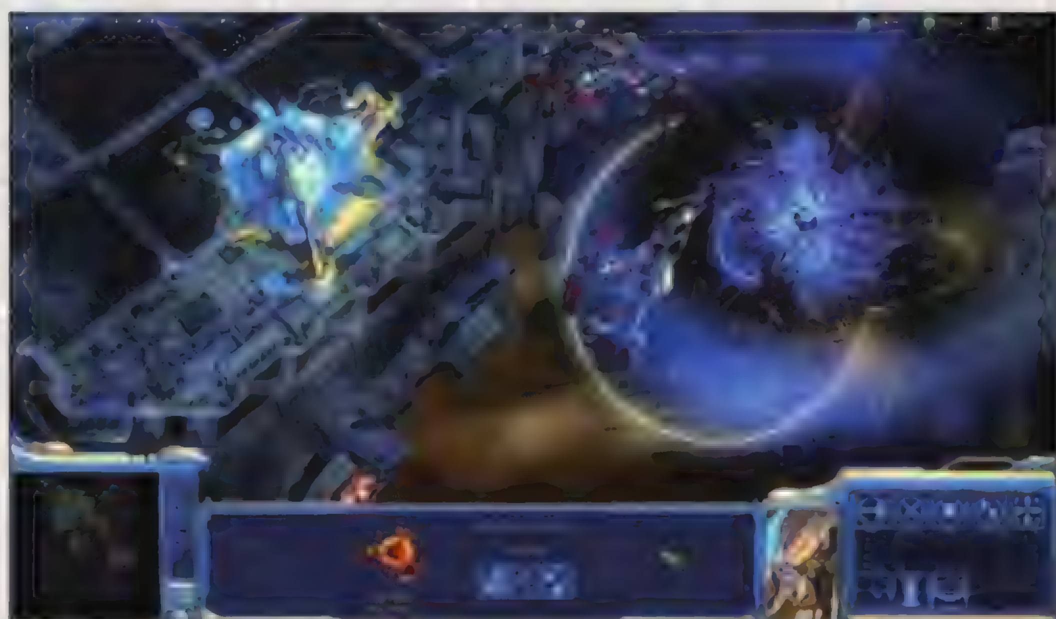
可以轻松击落星舰的Warp Rax

我们还看到，虫族的地道竟然在没有粘液的地方出现。如果这一改变能持续到游戏发行，虫族诡诈的特性将得到充分发挥，《星河战队》中虫子从陆战队员脚下泉涌而出的场面将在游戏中重现。

革命

游戏有许多新的内容，前所未有的东西，而我们从视频上得到的信息仅仅是其中的一小部分。

神族拥有一种名为Phase Prism的单位——这个东西到底是需要占人口还是算建筑，笔者也不清楚。它可以移动，制造能量防护罩，同时代替水晶塔为周围的建筑提供能量。我想它很可能成为神族部队攻击的发动机，用于庇护软弱的魔法部队。由于拥有如此强大的功能，它的制造费用不会便宜，防护罩也必将消耗它的能量，它也将成为敌人率先攻击的目标。Phase Prism能否存活，对于神族部队的持续力会产生重要的影响。



母舰的终极技能“黑洞”一次吞噬了5艘星舰

龙骑士的兄弟，被称为黑暗龙骑士的Stalker，堪称神族机动性最强的部队。除了和龙骑士接近的攻击方式外，它还拥有龙骑士无法比拟的机动性。它具有一种“闪现”的功能，类似《魔兽世界》中法师的闪现，而且这个技能的冷却时间特别短。所以Stalker可轻松追杀速度和他相同的部队，或在重围中脱身。目前我们还不知道Stalker是否能直接闪现到高地上，但我想是不可以的——如果可以那真是防不胜防了。

《星际争霸Ⅱ》依然会注重于兵种的相生相克，Colossus“巨像”是类似《世界大战》中外星机器人的机

械单位，以强大的激光扫射地面，对大群低级部队的杀伤力惊人。在视频中，我没有发现圣堂武士和金甲虫的身影，难道这两个经典的兵种将被巨像取代么？应该不会，但暴雪可能会创造一个无需太多操作的高级兵种来对付大量的低级兵种，来营造一种从“面对大量低级兵种我应该控制某个兵种”到“面对大量低级兵种我应该制造某个兵种”的改变。神族拥有一种专门对付重型武器的空军Warp Rax，4架Warp Rax可在两秒钟内击沉1艘星舰，但他们在两秒钟内却只能杀死2个机枪兵。这一切表明，对兵种的灵活运用依然是取胜的关键。

视频的最后出现了神族的母舰，它拥有3个技能，Time Bomb能够制造让时间凝滞的空间，Planet Cracker能够扫荡地面，但这两种技能从表面上看的实用性并不强：Time Bomb只能拦截部队和导弹，却对子弹和光束没有办法；Planet Cracker让母舰暴露于完全没有防护的状态下，破坏力尚不可知。唯有终极技能“黑洞”的破坏力堪称惊人，母舰制造的黑洞将周围所有的部队都吸入黑洞中，即使在黑洞边缘的部队也无法逃过。目前我们还无法得知如何对付这一技能，我想暴雪可能通过增加使用黑洞的能量消耗，或击沉母舰来限制黑洞的威力，但无论如何，母舰都必将成为游戏中最强的部队——或许性价比并不是最高。

期待

其实，即时战略游戏最重要的一点是平衡性，从短短20分钟的视频中，我们还无法看出平衡性的优劣。所有的猜想都来自我的一厢情愿——我相信，《星际争霸 II》面世的那一天，必然成为游戏历史上的纪念日，而《星际争霸 II》，则会成为即时战略迷们心中的图腾。



有关《星际争霸》的秋月春风
——我的星际情缘

■ Littlewing

作者简介：超频游戏网主编，原《大众软件》记者。曾为《星际争霸》半职业战队[Beijing]的成员。撰写过超过10万字与《星际争霸》及暴雪有关的文章，发表在《大众软件》《家用电脑与游戏》《游戏时代》《计算机与生活》新浪游戏等媒体上。曾编写2本《星际争霸》的书刊，并远赴韩国报道WCG总决赛。暴雪公司与《星际争霸》系列游戏的狂热支持者。

《星际争霸 II》即将诞生——一个做了9年的梦，终于变成现实。

1998年，我与她在网吧一见钟情。当时我接触过的即时战略游戏只有红警，还不适应右键操作，摆弄了很久也没有造出几个兵来，更不知道快捷键的作用。但这并不能妨碍我爱上这款游戏，游戏营造的浩瀚星空的神秘感和独具特色的种族，对我这个狂热的游戏玩家来说，有着致命的吸引力。

很快，我就通过网络知道了《星际争霸》的玩法，并掌握了几种基础的战术，当我再次回到网吧的时候，提速狂热者Rush或三基地暴狗这些低级战术，已足以让我成为网吧的王者。当资料片《母巢之战》面世的时候，我已成为学校附近网吧的强者，经常上演1v3、1v4的戏剧场面——当然，刚刚从《星际争霸》转型的玩家那时还没有反隐形意识，经常一个黑暗圣堂武士或一只潜伏者就足以轻松消灭一家。这种情况在大家都熟悉《母巢之战》之后就不容易实现了。

那时的我，在学校战网和周围的网吧几乎已没有对手，在263和亚联战网上玩家水平参差不齐，虽然会遇到强敌，但更多时是庸庸碌碌的对手，提高水平的速度很慢，我期待着更多的挑战。一个偶然的机会，我和同学参加了“高信达杯”《星际争霸》大赛的2v2比赛，那是我“星际”生命的启蒙，在那里，我认识了Red Apple、Beijing.Ming、Sunmoonstar这些平时只能闻名未能见面的高手。Ming是在语言学院上学的韩国人，他为我们带来了许多全新的理念，比如选择离矿区最近的虫卵来造农民；

难忘的一刻——暴雪宣布《星际争霸 II》推出

这是5月19日在韩国举办的暴雪全球精英赛（Blizzard Worldwide Invitational）的签到现场。这次大赛格外重要，不仅是因为它聚集了世界上顶尖的电子竞技选手，更是因为暴雪决定在这次大赛期间公布暴雪的新产品，而到此时为止，这款游戏到底是什么都还是个秘密。





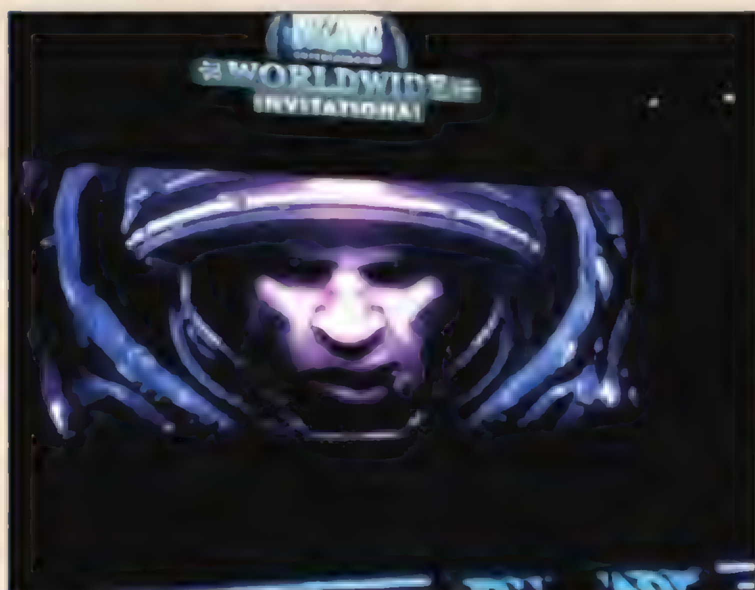
让全球游戏玩家期盼的发布会原定于下午14:00举办，但是不知什么原因发布会推迟了15分钟才正式开始，真是吊足大家的胃口。在主持人开场和介绍电竞选手之后，先由韩国暴雪的总监上台，为大家介绍暴雪在韩国的发展及影响。



暴雪公司总裁Mike Morhaime上台，全场欢声雷动，大家都明白一个历史性的时刻就要到来了！



在一段暴雪老产品介绍的视频之后，全场终于迎来震撼人心的游戏CG，在CG的结束时屏幕上出现了“Star Craft II”的官方Logo，全场欢声雷动、掌声不断。随着由《星际争霸II》制作人登场，大屏幕出现了全球第一次公布的游戏画面视频，开始介绍游戏的特色，发布会结束之后，随即展开各项比赛活动。





大赛现场仍少不了Showgirl助兴，但她们在《星际争霸II》的光辉下显得毫不起眼。



从运输机里面点击单位图标进行降落；PvT慢运潜伏者的开局等，这些现在看来很平凡的操作和战术，在当时已经无比前卫了。还有许多刚刚玩“星际”不久，和我一样头一次参赛的新人。幸运的是，通过6轮预赛，我们奇迹般从50多对选手中脱颖而出，杀进4强，我们的对手就是Red Apple和队友的组合。我已经记不清楚比赛的场面，只记得我很紧张，在敌人的门口造了一个碉堡……最终我们输掉了比赛，但我已经找到了组织。最终，我成功加入了Beijing战队，成为这个半职业战队中的一个替补队员，并有了自己的战队ID：Beijing.Wing。我并不适合做一个电子竞技选手，由于手速不够快，很难打出好的成绩，用现在的标准来看，当时的APM（每分钟操作次数）也就在200左右——这几乎已是我的极限。那时最好的成绩就是CPGL电视邀请赛的4强——第一次我的比赛被大屏幕转播，我十分丢脸地被队友Beijing.M用外双兵营Rush掉……“星际”就如同一个难以逾越的高峰，当我自以为攀至峰顶时，我才发现，我只是在更高的山脚下而已。

或许电子竞技不是唯一的选择，2001年我将自己一时兴起写的一篇关于“星际”的小说邮寄给了《游戏时代》杂志社，这是我第一次向杂志社投稿，幸运的是，这篇文章被当时《游戏时代》的主编田震——我的老朋友看中，竟然发表了。此后我又翻译了一篇“星际”的背景故事发到了《计算机与生活》，不出一月，它就出现在杂志上。或许是我对“星际”怀有的巨大热忱灌注于我稚嫩的文字中吸引了他们，也让我真正意义上进入了游戏这个我挚爱的行业。

说句玩笑话——当时的我堪称在“星际”选手中写文章最强，在游戏作者中“星际”最强。“星际”成为我打开游戏媒体的敲门砖，成为《游戏时代》《计算机与生活》《大众软件》《软件与光盘》等杂志的作者，无一例外的是因为“星际”的文章。加上为《游戏时代》编写“星际”的增刊，当时我每个月仅靠稿费收入就近两千元——这对于一个大学生来说已相当惊人了。翻看我此前写过的所有文章，有关“星际”和暴雪的竟然占了1/3以上。可以说，“星际”不仅仅是我热爱的游戏，更是我的衣食父母。在上学期间我还曾去腾图作过一段兼职，在Red Apple手下学习杂志的编辑工作，那也成为我宝贵的经验。多年以后，我曾和Apple打过一盘《魔兽争霸III》的2v2，那一次，我和kulou.csa联手战胜了Apple和Ayalyc的组合——那是我头一次在游戏中战胜他，也是唯一的一次。很遗憾，这个让我取胜的游戏不是“星际”。

现在，每晚我都要打开电视，看看GTV电子体育和GamesTV游戏风云这两个台有没有播放“星际”的比赛。虽然我已经数年没有接触过“星际”，但每看到F91、Super、Reach、Yellow、Boxer这些顶尖选手的比赛，我都会热血沸腾。我会为胜利者欢呼，我会为失败者流泪，比赛中的每一个失误、每一次偷袭、每一场运筹帷幄、每一次肉帛相见，我都感同身受。即使我不在游戏中，这仍然是属于我的比赛，属于我的“星际”。即使是喜欢《魔兽世界》的老婆，也不理解我为什么会喜欢屏幕上那些动来动去的粗糙2D形象。是的，这种狂热和痴迷，只有真正投入过、真正热爱过的人才能体会。

现在，《星际争霸II》要来了。这个让我接触电子竞技、让我品尝胜利甜蜜与失败苦涩的游戏；这个带我走入游戏行业的游戏；这个为我带来朋友和对手的游戏又回来了！她几乎已经成为我的信仰、我的挚爱，令我魂牵梦系。现在，她回来了——你让我如何不激动，如何不兴奋！



虽然画面火爆了许多，但游戏中的作战单位仍然是非常熟悉的



有关《星际争霸》的秋月春风
——《星际争霸》，勇往直前！

■ cOMMANDO

作者简介：国内最早的“星际”题材小说《勇往直前》的作者。该小说可谓中国游戏小说里程碑式的作品，它的意义在于，从这个时候开始，游戏小说开始引入现代小说的技法，放弃全知全能的视角，以个人体验代替了宏大叙事。游戏业内资深人士，现就任于《大众软件》。

我有一个始终没有弄懂的问题，它一直在我心头盘旋了好些时间，这个问题就是：Blizzard在设计《星际争霸》的时候，到底为什么会想到在屏幕下方的状态栏里留出一块地方来放被选中单位的图标？

我们都知道，在《星际争霸》之前，市面上流行的即时战略游戏是《命令与征服》和《红色警报》，那一系列游戏讲究造一满屏坦克然后用鼠标从显示器左上划到右下再轰进敌人基地里，完全就是大兵团指挥作战的架势。但是《星际争霸》不一样，人口上限200，就算控制人口上限是Blizzard一贯的风格，但一次只能选12个作战单位这设计怎么看怎么觉得别扭。当时我以为Blizzard此举只是为了能在小图标里放些被选中单位的受损状态，方便操作者及时了解情况，没有其他太大用意。直到后来跳出一个叫Grrrr的家伙，鼠标键盘齐飞，把“微操”这个词灌进所有“星际”玩家的脑子里，才显出那12个图标的最大妙处所在。

但问题来了，在Grrrr（实际上，我相信在他之前必定有一些更狂热的玩家发现了这些小图标的妙处）推广微操这种邪恶无比的技术之前，Blizzard的设计师们究竟想没想到这些图标日后的作用会有如此之大呢。

当然，最优秀，也最适合写成文章的解释是：Blizzard的设计师们早就料到电子竞技伟大的发展趋势，并在自己的游戏中提前留下了伏笔，游戏刚推出的时候憋着不说，只等有慧根的人发现，也方便游戏日后腾飞大红大紫。但这事太过离奇，也容易让人联想起穿越之类的玩意，莫说我觉得不可思议，就连那些奉Blizzard为神的家伙都不好说出口。另一个解释就是Blizzard的设计师们根本就没往这方面想，只想做一个随随便便的什么游戏，结果阴差阳错就被炒起来了，但这个想法就更扯淡，不说Blizzard一贯的精品策略，单说Battle.net的建立就可以把这个解释彻底反驳掉。那么最靠谱的解释就是时势造英雄，Blizzard打了一个好底子，再有一大拨人在这个基础上努力发挥，99%的汗水加上1%的运气，才造就了《星际争霸》在即时战略行业里黄钟大吕的地位。看，优秀的游戏总是相似的，而差劲的游戏各有各的差劲之处，联想到《雷神之锤》里的火箭跳，我们就应该对这句话有更深刻的印象。在《星际争霸》推出之前，“电子竞技”这个词在大多数人的脑海中都会幻化成一个糙汉抗着火箭炮乱轰的场面，而《星际争霸》用3个平衡而各有特色的种族轻易向玩家们开启了一片新天地，再加上韩国人冲上来大出风头，自那以后，没有即时战略的电子竞技比赛简直就不算电子竞技比赛了。

我也迷过一阵《星际争霸》，先是和一个朋友对战，然后和班级同学对战，当年国内“星际”冠军洪哲夫也在哈尔滨，我就慕名前往，洪哲夫在体育学院附近开了一个网吧，里面尽是些膀大腰圆练体育的学生，个个“星际”水平出神入化，算得上是国内领先。我先前在一个只用鼠标不用键盘的环境下成长，到了那里就好比一个瘸子站在

《星际争霸》版本

《星际争霸》于1998年推出时的版本是1.00，而到了9年后的2007年，它仍在推出它的第23个更新版本，这在世界游戏史上也属于绝无仅有了。以下是《星际争霸》所有版本号的罗列。

Starcraft version 1.15
Starcraft version 1.14
Starcraft version 1.13f
Starcraft version 1.13e
Starcraft version 1.13d
Starcraft version 1.13c
Starcraft version 1.13b
Starcraft version 1.13
Starcraft version 1.12b
Starcraft version 1.12
Starcraft version 1.11b （1.11b版支持观看以前所有版本的录像）
Starcraft version 1.11
Starcraft version 1.10 （修改虫族飞农民的Bug）
Starcraft version 1.09B
Starcraft version 1.09 （支持UDP协议的局域网连接）
Starcraft version 1.08 （加入比赛录象功能，几乎是游戏内容的最后平衡性修改）
Starcraft version 1.07
Starcraft version 1.06
Starcraft version 1.05 （修改了小狗变飞龙、坦克架可架在炮舰上等Bug）
Starcraft version 1.04 （自1.04版本开始，资料片《母巢之战》推出）
Starcraft version 1.03
Starcraft version 1.02
Starcraft version 1.01
Starcraft version 1.00 （《星际争霸》正式销售版本）

奥运会110米栏决赛场上一样。洪哲夫先挑了一个练短跑的哥们跟我打，我完败之后又遣了一个练铁饼的哥们跟我打，我又完败。他们个个运指如飞，各种建造公式烂熟于胸，我这边3个机枪兵刚出门，那边就有至少两组刺蛇挡在前面了，所以我那天下午大概输了四五场，当天晚上我乘公交车从他的网吧回家时心中充满悲伤。

坦率说，我觉得自己也算胸中雄兵百万的人物，北非狐影阿登反击之类的战役不说如数家珍也算略知一二，但是我悲哀地发现《星际争霸》脑快不如手快，APM不上100，任你是拿破仑再世也要落得个屁滚尿流的下场。当然，要算起来的话，这也对得上实际情况，真要是大兵团打起仗来，通讯不畅下场便也只得惨败。不管怎么说，这种激烈的操作方式和我心目中在地图前运筹帷幄的憧憬相差也有点远。我有一阵子认识了不少玩“星际”的高手，发现他们从开始打到最后手一直在键盘上飞来飞去，按键声音犹如春日细雨连绵不绝，又偶尔骤然狂响——我就能听出这是和敌人遭遇上了。和这种趋势相比，我心目中即时战略游戏的玩法就过时太多了。我这人性格也足够懒惰，从来干不出卧薪尝胆的事情，也就从此放下了这个游戏。其实说白了，还是我这人手笨，又懒惰，但我总觉得玩游戏玩到那个份上，也不好说就能比我得到的乐趣更多。当玩游戏的过程开始需要严格计算的时候，我就退缩了。

随着时光的流逝，我发现我的朋友们喜好也在逐渐变化。在我大学那会，人人都喜欢《星际争霸》，下了课后有事没事都到网吧里去对战几轮，那时谁要是说自己喜欢《命令与征服》，保不齐能被人打出去。但现在我的身边倒尽是一些喜欢玩《命令与征服》的家伙，他们经常在下午两三点那种让人昏昏欲睡的气氛里一手托腮一手拿鼠标，懒洋洋地在电脑前划来划去，玩《星际争霸》的人反倒成了少数。据他们说，他们更喜欢Westwood的东西，虽然不够平衡，但粗糙、生猛本身也是一种风格，用一个同事的话说，和《星际争霸》相比，这类即时战略游戏“更有野趣”。这话就让我想起了现在好些人好东西吃了太多以至于厌烦了，放着大饭店不吃，偏要跑到没空调的平房里去吃野串，虽然只是偶尔调剂，但看起来倒也有别样风情。



如何屹立下一个8年
——电竞选手谈《星际争霸II》

■本刊记者 icefox

《星际争霸 II》能否成为下一个电子竞技主流项目？尽管仅仅才露出真容几天，已有无数电子竞技爱好者提出了这个问题。由于《星际争霸》在整个电子竞技历史上的辉煌，《星际争霸 II》能否接过前辈的大旗，也是决定未来电子竞技产业走向的一个重要砝码。为此本刊记者首先采访了包括马天元、李晓峰、陈光等研究“星际”多年的竞技选手和裁判，尽管其中不少人已慢慢淡出了一线的赛场，但他们对于“星际”的理解和见识无疑是他们品评新作的保证。由于目前《星际争霸 II》放出的资料实在太少，他们在对新作被引入竞技赛场的前景表示乐观的同时，都对《星际争霸 II》本身的竞技性保持谨慎的态度，都是通过《星际争霸》在竞技性上的特色来评论新作。综合他们的意见，《星际争霸》与其他竞技类游戏相比，“星际”以下独有的特点使得它成为了电子竞技领域的王者。



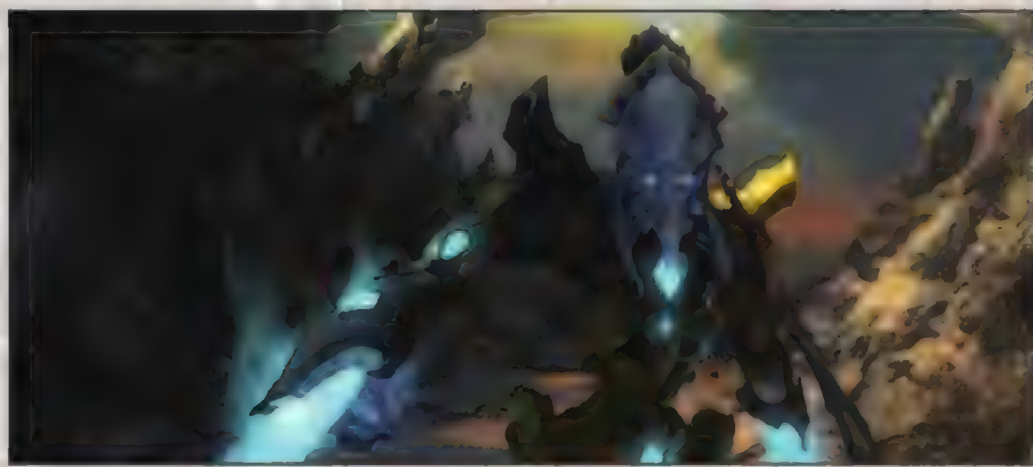
马天元：星际是一个充满热血的游戏，豪快的进攻和灵活的战术是获胜的关键



作为曾经的星际选手，魔兽天王SKY认为星际的比赛充满了更多变数，很难做到一战定乾坤

首先是对兵种结构的合理搭配和部队数量的有效控制。相对暴雪的另一款作品《魔兽争霸III》，“星际”中没有“英雄”这一独有单位，缺少能瞬间转换战场局面的强力单位。但所有兵种和单位之间都具备相辅或相克的技能。“魔兽”中英雄通过杀死对方单位获得经验值升级，使得选手对于自己每个单位的存亡都异常小心控制，加上游戏先天对部队上限的约束及在资源上的惩罚性设定（部队多于一定数量，资源采集将出现惩罚性损失），让“魔兽”的战斗在绝大多数时间成为小规模的战斗，双方依靠的是兵种质量和操作控制获得优势。加上各种宝物的使用，“魔兽”的战斗中经常出现小范围小规模的精彩较量。而“星际”则不然，200的人口上限，没有经济惩罚，损失兵种不带来经验值，也没有宝物。这使得“星际”的战斗经常从一开始就出现激烈的对抗消耗，或在相持一阵之后双方展开大规模的火并。接近满单位的人口瞬间打剩到几乎只有资源采集人口的情况经常出现，而这样的战斗往往还不能决定整场比赛的胜负。宽泛的人口和强横的进攻火力使得双线操作、空袭、骚扰对方经济这些战术成为选手必有的选择。如果说“魔兽”表现的是战场的战斗质量，那么“星际”吸引人的则是战场的战斗单位数量和快节奏。这使得“星际”的比赛在场面上更加精彩好看，并充满着不可知性。对于需要进行直播的竞技项目来说，这是一个最重要的因素。

其次“星际”对于竞技选手来说在于其不仅仅需要精彩的战术，还需要灵活的战略。暴雪公司的Pardo曾经说过：“星际”系列更强调的是一种战斗的宏观控制、战术与资源分配。所以游戏者并不用花大量时间在一些局部细


神族的圣堂武士，我们等待着它的归来

小的微操作上，而是应该把更多时间放在战场控制和战略安排上。《魔兽争霸III》中选手依靠精妙的微操作和有效的战术可取得决定性的场面优势。如月魔Moon经常依靠保存权杖和特有的恢复手段有效保护自己的部队，一点点积累优势击败敌人。Sky李晓峰强横的一波流经常在中前期压制住对手最终获得胜利。虽然“星际”中也有BoxR这样通过让人瞠目结舌的华丽操作击败对手的天王，但所有的“星际”高手都并不奢望通过一场局部的战斗就能完全压倒对手，在局部战斗的同时他们经常还要兼顾巡视战场、警戒基地、侦察对手后方等操作，防止的就是在正面战场获胜的同时被敌人偷袭。战略的完备不是最重要的，而是灵活、及时根据侦察到的情况转型兵力的数量、结构和分布，从而最有效地打击敌人。己方的主基地被歼灭也并不意味着失败，损失一支数量不少的分队也许就是胜利的开始。而在“魔兽”中，高等级英雄的阵亡或一支分队的全灭，往往已足够让选手打出GG了。

此外，“星际”漫长的8年历史上，虽然也发布过无数补丁，但仅仅1.04版和1.08版对兵种素质和比赛战术造成了较大影响，即使如此，所有种族中也没有出现几乎不出场的单位，或胜率特别高的某个种族，这说明“星际”在设计之初就已实现了很好的战术和战略平衡，在修补中也没有打破这种平衡。而“魔兽”在5年多的历史上经历数十个补丁升级，不死族、人族、精灵族都曾经出现过长时间独领风骚的局面，而且各种族中都有几乎不出现的兵种，例如曾经风靡一时的亡灵骷髅海战术，现在已经难得一见，连带着亡灵族的男巫也很少出场。英雄中也有万年不出场的板凳人物，如精灵族的丛林守护者“老鹿”。这都说明“魔兽”在整体设计上存在着漏洞，平衡性略逊于“星际”。对于一款需要保持战术稳定的竞技项目游戏来说，“星际”的特点使它成为屹立8年不倒的常青树。

所以，综合上述说法，如果“星际II”能很好地继承前作的种种特点，成为下一个8年中的主流竞技项目，将是轻而易举的事情。唯一的问题在于从目前放出的视频来看，神族的母船已几乎拥有了决定性的威力，如何平衡这种强力单位将是所有“星际”迷都想知道的。据悉暴雪内部已可进行“星际II”的局域网对抗，并且场面激烈，相信暴雪不会让人失望。

相对竞技选手注重游戏在竞技上的特性和优点，竞技比赛组织者的看法要更加宏观和稳健一些。“三星电子杯”WCG电子竞技大赛中国区的承办方负责人表示，一款游戏是否能被选为竞技项目，除了自身的特性之外，还要考虑游戏类型、群众基础、平台类型、配置要求等多方因素。群众基础首先是第一考虑因素，如果有足够的群众喜欢，再古老的项目都会成为一线体育比赛项目，古老的围棋就是如此，而乒乓球这个舶来品，已成为中国人气最高的体育项目之一，成了“国球”。游戏类型则需要考虑游戏的内容、操作、对抗模式等多方要素。“星际”和“魔兽”是单人比赛项目，但需要控制多数单位进行战略性对抗，CS是多人项目，但每人控制一个角色进行合作性战术对抗，这是操作类型和游戏模式中两个极端的例子，但却成为竞技游戏项目中的经典，这是因为游戏在“控制”与“合作”中达到了各自“繁”和“简”的平衡。平台类型是个往往被人忽略的因素，但对中国这么一个盗版盛行的国家来说就非常重要了。WCG项目在中国没有引入游戏机平台的竞技项目，就是因为中国没有合法的游戏机产业，没有相应受法律保护的平台、作品和授权，相对PC平台也就缺乏群众基础和法律保护。虽然WCG世界总决赛上有游戏机项目的比赛，但中国方面却从来无缘参加。最后，配置要求也是一个重要因素。中国的电子竞技爱好者多数习惯在网吧里观看和体验电子竞技比赛的乐趣，而对电脑配置要求过高的游戏，注定无法在网吧中得到普及，从而缺乏足够的群众基础而被埋没。《雷神之锤》和《战锤4000》都是典型的例子。事实上，这恐怕也是未来限制“星际II”在中国发展的最致命要素，据悉“星际II”的PC配置要求2GB内存，这对于多数网吧来说不是个能接受的条件。

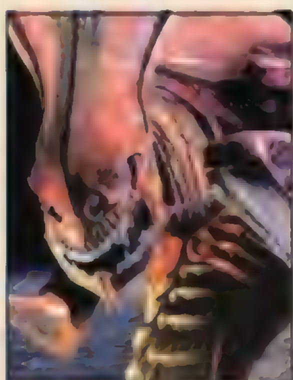
所有的人都对“星际II”的未来看好，但所有的人都非常低调。相信只有随着“星际II”逐渐揭开自己的面纱，更多灿烂的笑容才会从所有电子竞技爱好者的脸上毫无保留地绽放出来。

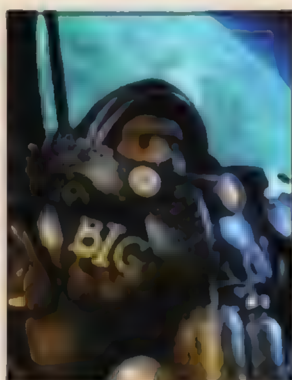


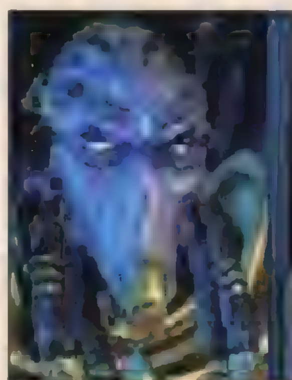
本文部分图片及内容由网元网独家提供。

《星际争霸》的背景和种族

《星际争霸》的故事背景展开在遥远的银河系的行星当中，其中主要情节展开在Char和Aiur行星上。而故事的发生和推进都在被称为人族（Terran）、虫族（Zerg）和神族（Protoss）的3个虚构的智慧种族之间展开。其中神族和虫族，都是一个更古老而不可考的种族的后裔，由于神族的生长效率和组织法则不符合这个神秘种族的最初构想，所以后来才有了虫族这一更冰冷、更有原始纪律性的强调繁殖的种族，也恰恰是虫族，毁灭了这个创造出它们的古老种族。虫族的核心使命是吸收其他种族的优点以完善自己，这使得这个种族在宇宙中始终是以侵略扩张的姿态出现的。而神族恰恰是走向了虫族的反面，这个种族由于文明的高度发达，使得它们有了更高的精神信仰。而人族，在这个游戏里则明显带有西方宗教的原罪色彩了。他们卷入神族与虫族的战争，恰恰因为他们是被从地球流放到这里的苦役犯。他们的文明介于虫族和神族之间，也是3个种族里最具有市俗色彩的种族——有欲望，有头脑，而又常常陷身于麻烦当中。


Zerg


Terran


Protoss

具有高度象征性的种族设定，使《星际争霸》这款游戏具有了丰富的底蕴和值得回味的余地。

一地鸡毛——海艺辱师视频背后的道德乱境

■ 本刊记者 冰河

这件事情，现在已经尘埃落定。
相信不久网民就会遗忘它，津津乐道于下一个新的热点。道德和正义，依旧是他们手中高擎的旗帜。
不过我们都知道，类似的事情，必然还在网络和现实间不断上演。

2007年5月25日，互联网上忽然出现一段名为“这就是偶们的课堂”的视频，时间长约5分钟。事后证实该视频拍摄于5月22日北京海淀艺术职业学校影视专业二年级班的地理课上。在这段内容堪比周星驰《逃学威龙》剧情的视频中，整个教室中20余名学生在上课过程中各行其事，乱成一团。丝毫不顾忌正在讲课的老师还不算，竟然还有学生不断用污言秽语侮辱头发花白的老师。其中一名戴耳钉的男生甚至还两度跑到讲台上动手对老师挑衅。而老教师则不顾学生的骚扰和挑衅，坚持为少数默默听课的学生继续授课。但整个过程中课堂一直处于一片无序和嘈杂中，丝毫没有课堂应有的安静严肃气氛。上传此视频的网民显然是当事班级中的一名学生。对此段视频给出的简介是“超级搞笑，这就是偶们的课堂，哈哈哈哈，天天笑声不断，全能班无所不能”。只是不知道这段话是为他们的行为自豪还是嘲讽。3个小时后，该视频访问量达5000多人次，愤怒的留言上百条，晚上7点多的时候视频被删除。不过，这段视频已经流传到了猫扑、天涯社区、百度贴吧等互联网的各个角落。特别是在国外最大的视频共享网站Youtube.com上以“Beijing boy”的标题出现后，迅速引起了国外网民和媒体的震动。“中国人就是这样接受教育和对待老师的么？”

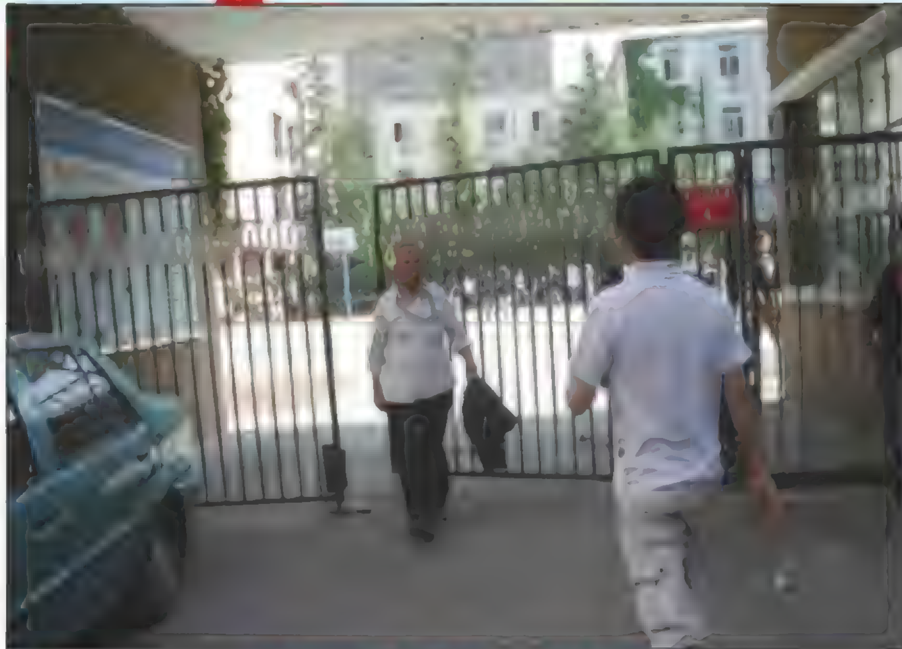
中国人当然不是这样对待老师的，但中国网民对待这样的事情自有一套规则。愤怒的声讨浪潮首先在每个公布此视频的论坛中蔓延开来，其中不乏“人渣”“垃圾”“拉出去毙了”之类比较极端的声音。海艺学校的网站也迅速被黑客攻陷。随后正如以往“铜须事件”“虐猫案调查”等网络道德审判案例中发生过的那样。当事几名学生的真实身份、家庭地址和联系方式都被公布了出来。不过，这次事件的发展还不仅限于此。

5月28日，部分看过“辱师视频”的网民在论坛上议定计划后，前往当事学校现场声讨肇事学生，要求肇事学生和校方向老师和公众公开道歉。得知此行动的部分媒体也同时前往采访，并有网民在现场附近，不断将事态的发展用文字和图片进行网络现场直播。很快又有在北京的网民闻讯前往助威，到下午4点左右学校门口已经聚集了近百人。校方从声讨人群一开始就严加防范，紧闭学校大门，禁止任何网民和媒体进入。有网民隔着学校大门高声谴责，但得到的回应是教学楼内远远传来的几声叫骂，这使得现场的人群更加愤怒。不过由于有媒体在现场，加上多数网民的劝导，场面没有走向失控。但得不到校方正面回应的网民和媒体依旧不肯散去，坚持守在门口等待学生下课。其间曾有校方领导出来劝解网民和媒体散去，但由于不肯对事情做出任何说明和回应，没有达到任何效果，反而和媒体记者产生了言语冲突，使得气氛更加紧张。


海艺事件相关视频

事情在下午学生放学的时候达到了高潮。媒体和网民面对鱼贯而出的学生四处拦截访问，不过学生们显然事先都受到过某种暗示，对所有的追问统一回答“不知道”然后匆匆离去。事件中受到学生挑衅和侮辱的老教师孙某在学校门口接受了媒体的访问。这个在嘈杂的环境下依旧坚持授课的老教师认为此事不必如此大动干戈，并为校方和学生进行开脱，认为学生的行为虽然有些过分，但谈不上对他的侮辱。尽管在场的记者一再追问他对此事是否有情绪，是否受到了来自领导的压力，老教师


学生侮辱老师的视频


视频中的老师——孙辛卯


北京市海淀区艺术职业学校


海艺获得的荣誉


被媒体围堵的海艺学生


被媒体和网友围堵的校车

依旧坚持认为学生的行为是可以原谅的，毕竟他们都还是孩子。

并不是所有人都能如这位遭受辱骂和挑衅的老教师般宽容。当校方安排一辆面包车运送3名当事学生离开学校的时候，情绪激动的网民将面包车堵截在校门口，用力敲打车窗要求当事学生下车道歉。最终面包车突破众人的堵截，在诸多媒体的镜头下仓皇而去。据当时在场的网友回忆，人群中不知谁喊了句“跑得了初一跑不了十五，小子你们别让我们逮到，弄死你丫的……”这使得原本以道德声讨为目的的行动，有了一个带着寒意的结尾。

现场声讨虽然已然结束，但对事件的讨论并没有罢休。中央电视台、北京电视台、凤凰卫视以及多家报纸、网站都报道了此次事件的情节发展。不过在声讨结束之后，探讨的焦点已经不再是学生的行为是否辱师以及该如何追究，而是网民们这种从虚拟追杀到现实，并威胁“弄死你”的声讨行动，是否就像他们自己所声称的是正义的一部分。如同以往曾经发生的“铜须”“雅阁女”事件一样，本来这种在立场和初衷上无懈可击的道德谴责，最终在无边界的肆意讨伐中成为同样让人反思的内容。

当事学生在课堂的行为无疑是不妥当的。即使如老教师所称，学生们并没有辱骂他，但在课堂上肆意喧闹，拿着摄像手机四处走动拍摄，上讲台掀老师帽子，对着老师大喊“傻×”之类的行为，同样是一个秩序正常的课堂上不应该出现的。而后闹事学生们对此不以为耻、反以为荣地将视频发到网上，并面对声讨的网民大喊“去你妈傻×”的举动，更彰显了这些少年的无知与无畏。不过，是否就因为这些少年的嚣张与轻狂，这些业已成年的网民们就有资格堵在学校门口不依不饶吗？

整个事件中，我们看到卷入此事件的主要有以下几方：当事学生、当事老师、无关的学生和老师，校方、愤怒的网民。其中当事的学生和老师是事件的主体，处于对立的两面。但双方并不存在什么剧烈的矛盾冲突。相信每个人在儿时都曾经参与或者目睹过类似的对老师和学校的对抗行为，不过此事件有些过分出格，并被当事学生自行上传到互联网，而显得格外无知可悲。而网民和当事学生则是另一个冲突的主体。网民以道德和秩序为名义，对当事学生进行了严厉谴责，原本也在客观允许的范围之内。但随着事态发展，网民们黑了当事学校的网站，并在现实中聚集在学校门口进行围堵，强行拦住护送学生的面包车，甚至敲打着车窗发出“弄死你”的威胁。这种行为毫无疑问也和当事学生在课堂上的行为一样，充满了无知可悲的色彩。即使退一步说，这些针对当事学生的种种抨击举动是正义而恰当的，但这些行为并不是在私下场合进行，而是在公开场所发生。那些原本与此事无关的老师和学生也不同程度地被涉及。学校的网站被黑客攻击，影响的是所有师生的使用；堵在学校门口的声讨，同样对未成年的其他学生有惊扰和不良影响，干扰了学校的正常秩序。有海艺的无辜学生就在网络上表示“他们占着理了，就可以想怎么来就怎么来么？”不错，是不是以道德之名义，所有的行为就可以不受约束和限制了呢？其实他们自认为正义的声讨，对其他学生而言看上去与对老师的挑衅区别并不大。未成年人大喊的“傻×”与成年人凶狠的“弄死你”，不过是从少年到成年的暴力进化而已。

整个事件中，虽然有涉及但并没有成为被谴责的主角，不过却是真正该负责的角色，是当事的学校管理方。作为学生和授课教师，双方所担负的角色不过是学习文化知识和传道授业解惑而已。而学校管理方应该担负的任务是规范学生的行为，严肃学校的纪律，维护老师的权威。看着视频上老教师面对嘈杂的课堂安然授课的场面，显然他早已习惯了这种环境，课堂秩序如此混乱已经不是一天两天的事情了。这是学校管理方的责任。而面对事发后来自网民和媒体的质疑，学校方面也未能及时应对，只是一味地拖延搪塞，造成网民的情绪进一步激化，围堵校门，拦截车辆，影响正常教学秩序。虽然没有闹出什么大的乱子，但学校在整个事情中的无为，才是真正应该受到抨击的。

6月2日，海艺学校方面向外界通报了事情的处理结果。3名学生在校内的大会上公开向老教师鞠躬道歉，并受到了相应的纪律处分。这看上去似乎是网民们“弘扬道德”所带来的结果。但从记者调查的结果看，海艺学校的学生并不认为一向不遵守纪律的同学会真正接受教训，对老师保持足够的尊重。“这不过是学校和媒体的压力造成的结果，没有谁真正服气。我们在这个事情里学到的，就是如果再捣蛋，一定不要把事情闹大，或者干脆设法让自己站到有理的一面，这样怎么闹着都没关系了。”

如果有理，就怎么做都没关系，这就是整个事件带给未成年人的最重要经验。问题是，这个经验，是我们想要告诉他们的么？

真是一地鸡毛。


网友对于海艺事件的反思



“版权”与“免费”，不可调和的矛盾？

——网络音乐服务趋势走向

■ 贵州 冰河洗剑

随着网络的发展，网络媒体版权也越来越受到重视，以往免费的音乐网站已经日渐式微。在缓解免费与版权的危机与冲突的同时，网络音乐搜索引擎已不仅仅再是简单的搜索，开始提供全面的音乐欣赏服务。百度的音乐搜索栏目推出了收藏功能，大大方便了用户；而新浪的乐库推出则更引轰动。同时，随着Web2.0逐渐成为共识，新的音乐网站开始出现，更加注重用户体验，为网络用户们提供了新的音乐欣赏服务方式……从百度音乐盒到新浪乐库，再到Web2.0的音乐电台，用户将发现，版权的问题并未让网络音乐消失，网络中音乐的世界更加精彩！

第一部分  传统音乐搜索引擎的转型

来自国外的Google一向中规中矩，对提供音乐搜索服务涉及到的版权问题非常谨慎，最后推出的所谓音乐搜索服务，也仅仅只提供了一个简单的音乐商品搜索功能。而国内的百度MP3音乐搜索，则一直在风险与利润中寻找突破点；雅虎本地化后的中国雅虎，也打起了中国网络媒体版权的擦边球，提供了中国特色的MP3音乐搜索下载……传统音乐搜索引擎一直被版权问题所困扰，为了规避版权官司，这些网站开始转型，并借助自己的搜索功能，逐渐提供更为丰富的音乐欣赏服务。

一、海量的音乐资源，“半专业”的音乐欣赏站点

自从2002年11月百度推出MP3搜索服务以来，就一直官司麻烦不断。前有国际五大唱片巨头，后有七大唱片公司状告百度MP3侵权，“娱乐基地”与百度的官司更是旷日持久。虽然每次百度都神奇地胜诉，但依然脱不了侵犯版权的嫌疑。既不愿放弃音乐MP3搜索所带来的巨大利润，也为了避免纠缠不断的官司，百度的MP3似乎开始渐渐“转型”。搜索页面上的字样从免费下载变成了试听，避开了明显的侵权行为，虽然隐性侵权的嫌疑依然存在，不过总算缓和了亟待解决的版权矛盾。同时，百度也在完善自己的音乐服务，提供了“音乐盒”“音乐掌门人”等音乐收藏和欣赏服务。

通过搜索聚合了庞大海量数目的音乐资源，再与各种音乐收藏推荐等服务的结合，各类传统音乐搜索引擎开始越来越像一个“半专业”的音乐欣赏站点。

> **Google的音乐搜索服务**
>
> 相比国内各大搜索引擎的音乐搜索服务，Google的音乐搜索（http://www.google.com/musicsearch?q）显得非常简陋。输入要查找的关键词，点击“Music search”按钮，查找到的只是一些与歌曲最基本的信息以及可以购买的地址。Google的音乐搜索并不会像百度一样直接提供下载地址，而且还不支持中文歌曲的搜索。

1.百度MP3的音乐推荐服务

打开百度MP3首页，在这里俨然可看到音乐站点的形式（图1），在首页上有“MP3排行榜”“新歌TOP100”“歌曲TOP500”等最新音乐分类链接（图2），也有“轻音乐”“影视金曲”“中国民乐”等音乐分类，还可按照“歌手TOP200”“歌手列表”等寻找相应歌手演唱的音乐。虽说页面没有专业的音乐站点分类栏目那么详细丰富，但也具备了基本的音乐站点模式，而且相对来说也有着无广告页面、速度快等优点。值得一提的是，百度的各类音乐分类链接，都是通过自己的搜索引擎进行聚合分类的，因此往往比一般的音乐站点有着更为丰富的资源，但同时未经筛选整理的资源也显得比较杂乱而无分类条理。例如使用“歌手列表”寻找某个歌手演唱的歌曲时，百度MP3所给出的只不过是以该歌手名字为关键词，列出搜索所得到的结果，不像普通音乐站点那样，分类清晰地列出该歌手发行的各专辑（下页图3）。





2.音乐掌门人，参与和分享

百度MP3有比一般音乐欣赏站点更人性化的地方，这就是其“音乐掌门人”专辑栏



目。普通音乐站点的专辑栏目，无非是提供每位歌手的音乐专辑欣赏。而百度的专辑栏目完全是一个由用户参与制作的版块，非常像一个音乐社区，但这里发布的不是杂乱无关的帖子，而是专门推荐精彩音乐的专辑帖。每个百度用户可建立、分享自己音乐专辑，将自己认为好听精彩的音乐整理在一起，推荐与其他用户一起分享。其他用户可对专辑进行评分推荐，根据专辑的精彩程度和用户的评价，还可能被“人气专辑”或“精华专辑”所收藏。

在百度MP3首页上，可看到“音乐掌门人”下的“热门专辑TOP20”“精华专辑”“人气专辑”等分类，点击后可看到百度用户自己发布的音乐专辑。音乐专辑中的歌曲并非是某张现成的专辑，全部是发布自己根据某一主题词推荐的同类音乐集合。每张专辑还像模像样的有着专辑封面、简介、曲目表，并有其他用户的评价信息。点击打开专辑后，可查看到专辑的详细信息及其中的音乐曲目，可对专辑进行评论。另外，曲目中给的并非是某首歌曲的链接，而是百度的搜索链接。

若自己有好听的音乐与其他用户分享，可点击页面右上角处的“制作专辑”按钮，打开专辑制作页面（图4）。添加专辑名称和简介，注意在“曲目”中添加音乐歌曲时，不要直接输入音乐的链接地址，直接给出音乐的名称，百度MP3会自动帮用户生成音乐搜索链接。然后可设置音乐专辑的分类，并可在“专辑封面”中设置封面贴图的链接地址。最后点击“预览专辑”，可看到专辑最终生成效果，满意的话，点击“发布专辑”即可。

此外，在百度MP3中还有每周音乐排列榜，每个用户可对上榜音乐进行评价，互动性也很强。同时百度还提供了音乐“专题”，根据节日或其他主题词推出相关歌曲的音乐专题。

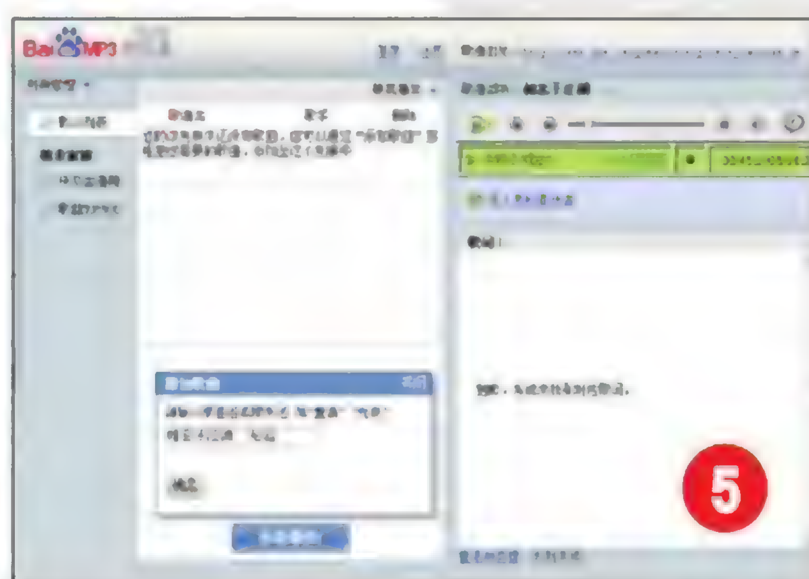
3.方便的百度“音乐盒”

音乐欣赏站点少不了音乐收藏服务，而其他音乐搜索引擎早就有了类似的服务，百度MP3终于增加了“音乐盒”，可为用户收藏音乐提供方便。

搜索试听歌曲时，可发现试听页面左侧多出了一个侧边栏按钮，点击该按钮，将展开“音乐盒”收藏栏。点击“添加歌曲”按钮，在弹出的对话框中输入歌曲名和歌手名称，确定后即可将该音乐歌曲添加到自己的音乐盒中了（图5）。或直接点击音乐播放条下的“加入我的音乐盒”按钮，就可快速将正在试听的音乐添加到音乐盒中。

如果用户注册了百度账号，那么将会有一个自己的音乐盒，收藏的歌曲列表将被保存到百度服务器上，可随时随地登录音乐盒欣赏收藏的音乐。登录音乐盒后，还可方便地管理收藏到音乐盒中的音乐和播放列表。点击音乐盒上面的“音乐盒管理”链接，打开音乐盒管理页面。在这里可对收藏的音乐列表改名、删除或添加等管理操作（图6），点击列表名后，可管理列表中收藏的歌曲，或添加新的歌曲。在添加新歌曲时也很方便，不必添加歌曲的链接，直接输入歌曲名称和歌手，在播放时，百度MP3会帮用户自动搜索到合适的音乐链接地址。要注意的是，每个音乐列表中只能收藏100首歌曲，可通过新





建收藏夹收藏更多的音乐。未注册用户无法保存歌曲收藏列表，但在音乐盒中提供了“中文金曲榜”和“歌曲TOP500”，里面收藏有最流行的音乐试听链接，用户不必去寻找免费的音乐网站，直接在百度MP3上就可收听到最新最流行的音乐了。

音乐盒的播放也很方便，可选择随机播放或顺序播放收藏的歌曲，也可重复播放某一首歌曲（图7）。如果播放某首歌曲时，搜索到的链接质量不好或速度太慢，可在列表中点击该歌曲名后的“重选”按钮，即可自动重新搜索新的播放地址。另外，在播放歌曲时，还会自动即时显示滚动的歌词，这些功能都非常贴心。

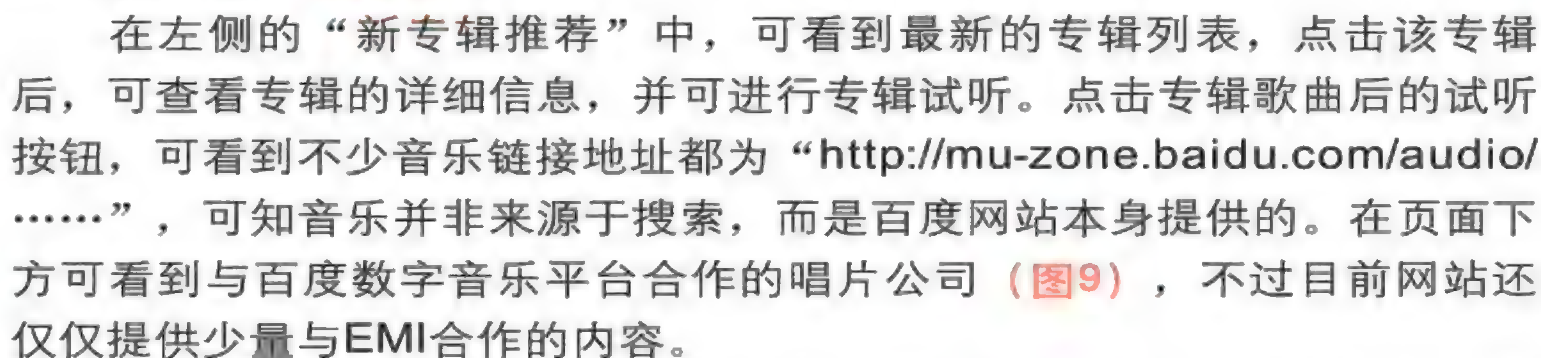
4.隐藏的“百度数字音乐平台”

在版权官司纠纷过后，“百代”EMI唱片公司与百度终于达成了联









盟，“百度数字音乐平台”悄然开张。也许有很多用户都没有注意到，在百度MP3首页最底部的那个“数字音乐平台”链接，点击该链接即可登录百度的数字音乐平台“泛音乐同盟”（http://mu-zone.baidu.com/）（图8）。

在左侧的“新专辑推荐”中，可看到最新的专辑列表，点击该专辑后，可查看专辑的详细信息，并可进行专辑试听。点击专辑歌曲后的试听按钮，可看到不少音乐链接地址都为“http://mu-zone.baidu.com/audio/……”，可知音乐并非来源于搜索，而是百度网站本身提供的。在页面下方可看到与百度数字音乐平台合作的唱片公司（图9），不过目前网站还仅仅提供少量与EMI合作的内容。

百度MP3的“音乐掌门人”专辑栏目，非常有Web2.0的特点，注重用户的参与和分享，而网站本身并不进行太多的干涉，这很快让音乐掌门人成为音乐爱好者的聚集之地，百度MP3的“音乐盒”则很方便用户收藏收听各种精彩的歌曲。“数字音乐平台”的推出虽然并未大张旗鼓，但从名字看来，百度很可能会在数字音乐领域上演一系列的好戏，打造出一个真正的平台。但不能不提到的一点依旧是网络音乐搜索背后的版权矛盾，依旧是百度音乐服务的隐患。另外，百度的各种音乐服务虽然方便了用户，不过在音质与链接的有效性上还是良莠不齐，质量很难得到保证。

二、“广告换版权”，数字音乐新平台

在百度的“数字音乐平台”还不见声色之时，新浪的“乐库”却轰动性的推出了。环球、SONYBMG、华纳、百代及滚石等五大唱片巨头，宣布联合新浪进行合作，通过无线音乐和在线音乐业务的全面整合，打造一个全新的、一站式的数字音乐平台“新浪乐库”。通过新浪乐库，音乐爱好者不仅可第一时间免费享受数十万首正版歌曲和新歌的在线视听、歌曲搜索及音乐互动社区等在线音乐服务，还可便捷地使用手机铃声、彩铃、IVR等无线音乐服务。用户还将通过平台，付费下载正版歌曲，真正享受完整的数字音乐“一站式”服务——“广告换版权”的方式，终于让用户可以在网络上免费欣赏到正版的音乐……

雅虎的音乐搜索

雅虎音乐搜索的页面显得更像一个在线音乐网站，除了详细的歌曲分类、热歌新歌榜外，其“音乐盒”也是比百度音乐盒推时间要早得多。雅虎音乐盒的功能更加全面，在雅虎音乐搜索到某首歌曲后，不用试听，可直接在搜索结果中选择收藏到音乐盒的“曲库”中，比百度方便了许多。用户可从自己收藏的曲库中挑选歌曲，制作出歌单，还可共享自己收藏的音乐歌单，让其他用户可直接添加收藏。还可为每一个歌单生成一个类似“http://mybox.cn.yahoo.com/mylist.html?ui=puma_xy2003%23d7”链接地址，以后不用登录音乐盒也可通过该链接收听歌曲（插图1）。

插图1

1.服务全面的音乐平台

登录新浪乐库首页（http://music.sina.com.cn/yueku/），在“新碟上架”和“强档信息”里有最新的音乐碟片信息；在“专辑推荐”和“MV热播”中有最热门的专辑和MV；在“热门歌曲”和“排行榜”中，可选择试听最热门的正版歌曲（图10）。在页面上方的“乐库搜索”中，可输入关键词搜索相关的正版试听歌曲，也可按歌手名字或音乐分类进行查找。在“乐库排行榜家族”栏目中，有各种热歌劲舞24小时排行及当月排行榜，在这里可以找到更热的视听歌曲和MV。

新浪的乐库与新浪其他的音乐频道结合得很好，共同构成了一个完善的音乐娱乐平台。每个乐库的用户都可开通自己的“音乐播客”；喜欢追星的用户，可点击“热点圈子”，加入某个歌星的粉丝团；在“音乐社区”中，不仅可与其他爱好音乐的朋友交流音乐感悟，还可开通自己的音乐空间，上传自己的音乐作品。



在新浪乐库中，最引人注目的还是页面下方与五大唱片巨头的合作专区，在每个专区中，都有相应唱片公司最新发行的唱片专辑、旗下的艺人歌手，并提供了丰富的正版唱片完整试听。

新浪乐库音乐试听问题的解决

由于是正版歌曲试听，新浪乐库DRM数字版权保护技术以保护正版音乐的版权，因此要求试听者安装Media Player 10以上的播放器，而且支持IE浏览器，不支持FireFox、Opera及Netscape浏览器。在试听时可能会出现一些播放问题：

例如在播放音乐时，可能会弹出一个下载对话框，要求用户保存文件（插图2），说明Media Player播放器软件设置存在问题。打开Media Player软件，点击菜单“工具”→“选项…”命令，打开选项设置对话框。选择“隐私”标签，勾选其中的“自动获取受保护内容的许可证”或“播放或同步文件时自动下载使用权利”项（插图3），再点击“确定”关闭对话框，即可顺利播放。



插图2

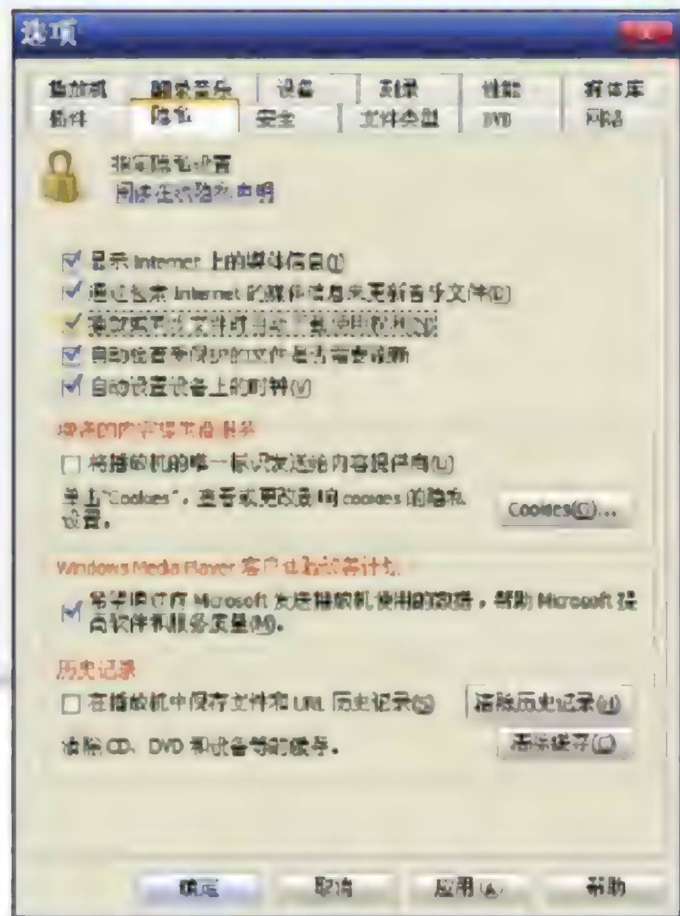


插图3

如果在播放音乐时，没有任何弹出窗口，播放状态显示“已就绪”，可打开“我的电脑”，显示所有隐藏的文件，然后删除路径为“C:\Documents and Settings\All Users\DRM”的文件夹。重新收听音乐时，系统会再次提示下载DRM组件，认证后即可收听音乐了。

2.正版音乐试听

在新浪乐库首页上方，还有一个随机播放歌曲的音乐盒“Sina MusicBox”，可随机欣赏到最新的歌曲。

在新浪乐库中，提供的正版音乐试听，不仅音乐质量很高，而且速度很快很流畅，这点是与百度MP3搜索到的结果无法相比的。试听播放界面也很友好，不仅有即时滚动的歌词，还可方便地添加歌曲（图11）。点击“添加歌曲”按钮，在弹出的页面对话框中输入歌曲名或歌手名，回车后即可搜索到乐库中相关的歌曲列表。勾选要添加的歌曲后，点击确定即可。如果感觉音乐不错，还可对音乐进行星级评分。



3.版权与免费冲突的解决

为何用户可以享受到免费的正版音乐呢？不能不说，“广告换版权”的模式，为解决版权与免费的矛盾提供了很好的途径。

在每首歌曲的播放页面右侧，都可看到一个长条形的Flash广告，并且每更换播放一首歌曲，都将刷新一次页面更换为其他广告。此外，在新浪乐库页面中也会看到随处可见的广告，每一个广告都会为新浪带来一笔广告收入。而各大唱片公司可根据自己公司歌曲在新浪乐库上的点击量，分得新浪该页面的部分广告收益，用这笔收入换得音乐歌曲的试听版权，这也就是所谓的“广告换版权”模式。

此外，在播放器下方有“铃声下载”和“彩铃订制”链接，可获得该音乐的手机铃声。另外，在每个唱片公司合作专区中，也有专门的“无线音乐”栏目，可直接获得某首音乐的手机铃声。新浪的SP业务是很强的，即使广告方面的收入不理想，在无线手机铃声方面的收入也能补上。“无线版权+在线试听版权”的捆绑授权合作，使得唱片公司有双重保障，因此普通用户也可享受到免费的正版音乐了。

新浪乐库一出现，就引起了国内网络的震动，新浪乐库是在线音乐的转折点，它为音乐网站开创了一个解决版权问题的很好模式。虽然目前的音乐数量还比较少，但由于真正解决了版权问题，用户也能享受到高质量的音乐，新浪乐库的前景广阔！

第二部分  Web2.0音乐欣赏新方式

相比国内的各种音乐网站和门户，国外互联网似乎又走到了前面，一种新兴的音乐分享服务方式——在线电台，成为音乐欣赏流行新趋势，也逐渐成为同内众多Web2.0站点纷纷模仿的例子。这些在线电台与普通的网络音乐电台不同，不是播放预先固定的音乐节目，而是采用了一种叫作“音乐基因”（Music Gene）的技术，根据用户的品味自动推荐一套音乐节目供用户欣赏。用户对音乐的需求也不仅仅局限在试听和下载上，音乐也并不是只用来给自己听，还可用音乐来交朋友，这也是音乐和Web2.0结合产生的新服务……

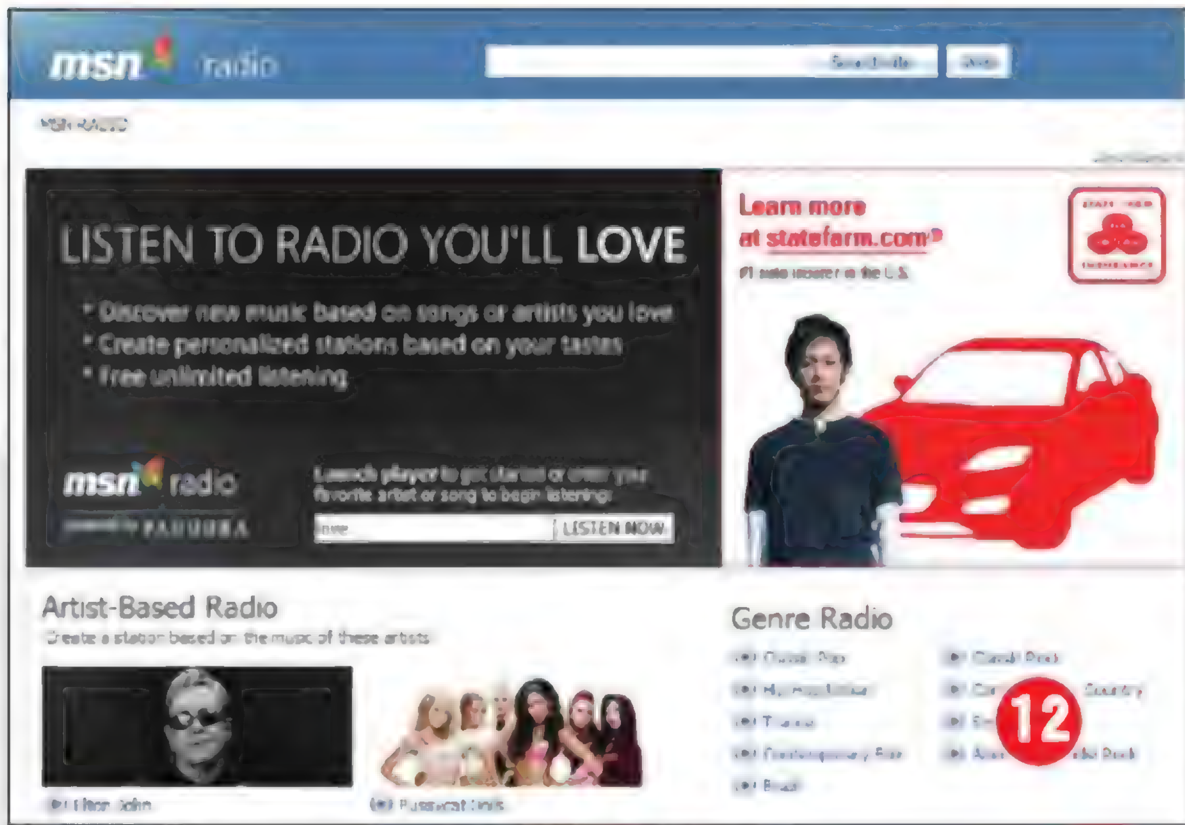
“音乐基因”（Music Gene）技术

如果用户喜欢听蔡依林的歌，那么可能也听王心凌；喜欢朴树的人，是不是也会喜欢许巍呢？这就是Web2.0在线音乐推荐服务的逻辑根据，也就是所谓的“音乐基因（Music Gene）”技术。网站根据用户当前收听的音乐，分析用户可能也会喜欢的音乐，自动选择相应同类型的音乐歌曲推荐给用户。

一、MSN Radio与“音乐魔盒”Pandora

1.变化不小的MSN Radio

喜欢上微软MSN网站的用户，可能会发现MSN Radio有了不小的变化。在首页的“Genre Radio”中依然还有各种音乐频道的选择，包括“Classic Pop”“Classic Rock”“Hip-Hop/Urban”等。但最显眼的还是页面顶部的“Listen to Radio You'll Love”，在这里，用户可以找到自己喜欢的类型中的最新音乐，创建个性化的音乐播放单，无限免费收听各种音乐（图12）。



使用很简单，只需要在输入框中输入用户所喜欢的音乐歌曲名称或歌手名称，点击“Listen Now”按钮，在弹出的新网页窗口中会自动连接网站服务器，搜索相关的音乐信息。首先询问用户输入的是歌手名字还是歌曲名，确定后即会自动搜索相应的内容，然后建立一个音乐播放列单（Station）



显示在“Your Stations”列表中。点击选单下拉列表，可进行删除或改名（图13）。比较有趣的是，可点击“Find Other Fans of This Artists”命令寻找到其他同样喜欢该歌手或歌曲的音乐爱好者；也可点击“Share This Stations With a Friend”命令与其他好友分享该音乐；还可点击“Add More Music to This Station”，添加新的音乐到播放列表中。

2.“音乐魔盒”Pandora

http://www.pandora.com/

MSN Radio实际上是借助Pandora（潘多拉）技术实现音乐分析与播放功能的，Pandora建立的目的，就是为了帮助用户找到更多用户所喜欢的音乐。Pandora是现在音乐推荐类网站的龙头之一，核心功能是根据用户的喜好播放风格相近的歌曲，网站用音乐基因工程分析用户的播放数据，推断出用户喜欢什么歌。

Pandora的界面非常简单（图14），不用下载任何客户端。它可根据用户提交的一首歌曲名字，找出一组风格相近的歌曲，无止境地播放。用户可对系统推荐的歌曲进行喜好判断，对每首歌有进一步筛选的权利，这有助于系统推荐的精确度，Pandora还给出了歌曲入选的理由。用户还可把在Pandora播放器里听的歌曲加入收藏（Add to My Favorites），然后做成曲目（List），把挑选的播放列表展示在自己的Blog上，只需要添加一段简单的代码就可以了。



二、音乐SNS社区

Last.fm http://www.last.fm/

Last.fm站点是在Pandora的基础上，将Web2.0的概念引入进来，提供了SNS、交友、圈子、博客等服务。Last.fm的功能有标注Tags、写乐评、生成曲目、将歌曲列表发布到自己的Blog等网页上、Fans团、订阅专题音乐杂志等，是一个完美的音乐SNS社区。它成了唱片公司、艺人、歌迷之间的桥梁，以及音乐流行的风向标。



在首页上输入歌曲、专集或者歌手名称，系统会为用户找到匹配的音乐自动播放收听（图15）。在页面右侧的“Find Similar Artists”中，还会根据用户输入的歌手名找到同类风格的歌手。在网页的“Music”栏目中，提供了更为多样的音乐搜索方式，包括使用Tags标签或根据唱片的艺术家、封面、描述等关键词搜索。作为Web2.0站点，在Last.fm中比较有特色的是，不仅采用了Tags，而且还有唱片封面的标签。

Last.fm用户可将自己建立的音乐列表与其他用户进行分享，点击播放条上的“Share”按钮，将弹出一个网页对话窗口，通过在本地播放器上安装一个插件，可将用户播放器的播放列表在网站上同步显示，并提供XML输出，让其他用户订阅。用户也可把曲目放置在自己的Blog或个人主页内，让别人知道自己在听什么音乐，张扬了个性，也可通过这些手段交到喜好相近的好友。如果是收费用户，还可以创立自己的音乐频道。Last.fm的功能很全，甚至为每位歌手提供了Wiki图形界面。

Last.fm与Pandora的“基因”有何不同

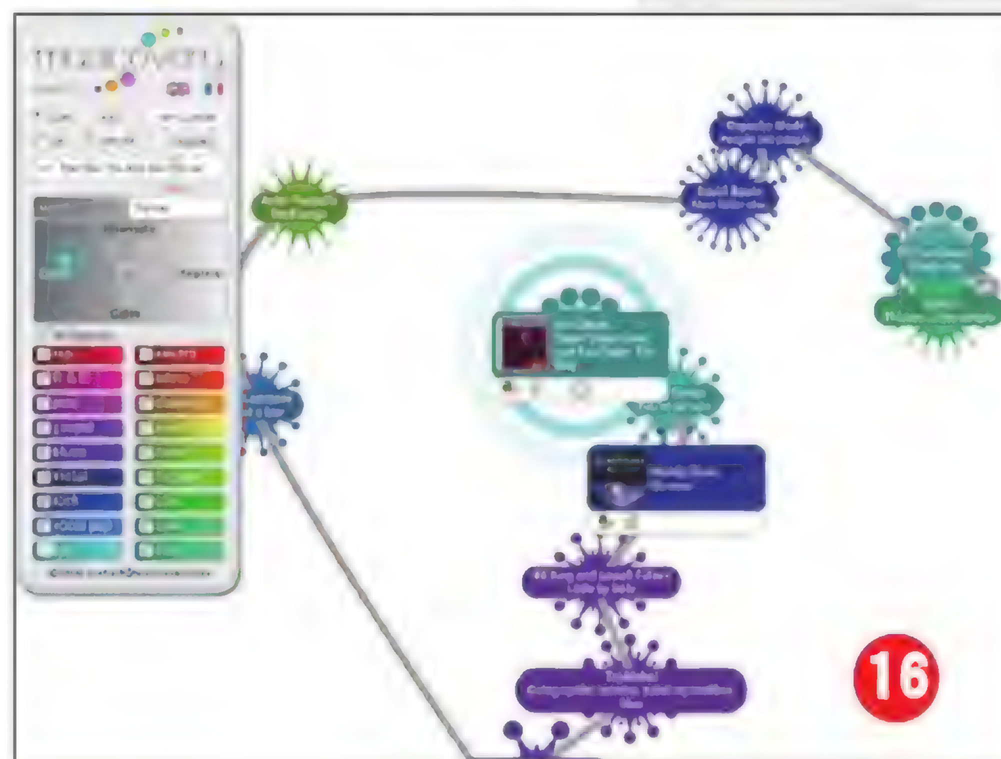
Last.fm与Pandora两者都是采用“音乐基因”技术，分析推荐用户所喜欢的音乐的站点。两者相比较的话，潘多拉是以歌曲为主线，Last.fm是以歌手为主线。Last.fm和Pandora的侧重点不同：Pandora侧重用技术分析歌曲的相关度，包括曲调、节奏、配器、编剧、歌词等；而Last.fm似乎更侧重用户分析，使用用户标注的Tag，侧重于挖掘用户音乐播放行为数据的和“人与音乐”之间的关系。

三、让用户惊叹的视觉音乐体验

http://www.musicovery.com/index.php

如果对各种音乐站点的界面厌倦，那么这个采用Flash动画的音乐站点Musicovery，一定会让用户惊叹，获得前所未有的视觉音乐体验。

Musicovery是一个在线音乐电台，用户在这可以享受很多美妙的音乐。Musicovery网站以Flash的形式来展现，感觉非常酷。登录界面后，在左侧是一个音乐播放面板，有“Dance”和“Mood”两种模式可供选择。在上方的时间进度条上，可按照时间来选择不同时期的音乐，只要调节左上方的时间条即可；通过下面的选项可选择不同的音乐类型。音乐开始播放后，在右侧页面中将会以一种三维图像的方式来展示音乐。图像是以树状方式显示的，可看到不同的音乐之间通过连线连接，每一个节点就是一部唱片，树状的连线显示了类似音乐之间的内在联系（图16）。将鼠标移动到不同的节点上，将会显示该节点对应唱片的封面及简介，点击该唱片，就可以在线聆听这些音乐。点击节点唱片提示信息上的“A”按钮，将会自动连接到Amazon网站上搜索该唱片的购买信息。



国外基因推荐类音乐站点列表

Bandnews　http://Bandnews.org

搜索和阅读最新的音乐新闻的站点，从官方音乐站点和杂志收集各类最新的音乐新闻，以便用户可以在同一个页面上阅读这些新闻。

Liveplasma　http://www.liveplasma.com

使用Flash技术制作的音乐站点，在搜索框中输入用户要寻找的歌手或电影音乐（名称、导演、演员等），结果出现的是同类型的关系纽带网，点击任意一个就可以发现相关的信息。

Mercora　http://www.mercora.com

Mercora是一个音乐搜索引擎，可按照艺术家/曲风/图片/Poadcast等多种方式搜索。Mercora还提供了一个IMRadio软件，不但可在线收听数千个网络电台，还能让自己也摇身变为DJ，体验主播。

Audiri　http://audiri.com

Audiri是一个很好的音乐网站，用户可以用它的播放器来听音乐，如果用户是音乐人还可上传用户的歌曲。Audiri主要音乐目录来自非主流和地下音乐家。

Musicmobs　http://musicmobs.com

在这个网站里，用户可以找到新的音乐，并告诉大家用户喜欢听的音乐

MP3Tunes　http://mp3tunes.com

MusicStrands　http://www.mystrands.com

Musicovery　http://www.musicovery.com

MusicMap　http://www.dimvision.com/musicmap

MySpace　http://www.myspace.com

Ilike　http://www.ilike.com

SpiralFrog　http://spiralfrog.com

Plurn　http://plurn.com

Upto11　http://www.upto11.net

Webjay　http://webjay.org

四、中国版“潘多拉”——DOLA

DOLA（http://www.dola.com.cn/）是中国第一个专著于音乐基因分析（Music Gene）的平台，它采用基于内容和协同过滤混合的方法进行推荐，其技术甚至得到了Pandora的认可，DOLA目前正在和Pandora进行技术合作。

登录DOLA后，在页面中间会有一个“DOLA Music”播放界面，点击“搜索歌曲”按钮，在弹出的界面中输入关键词，选择搜索歌曲或歌手，网站会分析用户选择歌曲/歌手的音乐DNA，包括流派、旋律、节奏等，并以此建立一个音乐频道。建立频道后，DOLA会自动搜索并播放相关的歌曲，值得一提的是，在播放歌曲时会即时显示滚动的歌词（图17）。在音乐频道中点击每个频道旁的下拉菜单，可选择对频道进行改名删除或添加新音乐的操作，还可将该频道通过E-mail的方式发送给朋友。发送的频道是一个网址链接，朋友直接点击后就可播放该频道中的歌曲。

当然在DOLA所选播的歌曲不一定都完全符合用户的口味，用户可手工干预帮助DOLA更智能地选择歌曲。在播放过程中，可将鼠标移到唱片封面图示上，如果很喜欢这首歌，可点一下所出现拇指向上的图示，表示用户喜欢这首歌，之后DOLA会加强以这首歌的“基因”来选歌；反之，如果DOLA所选播的这首歌不是那么喜欢，那么可以选左边拇指向下的图示，表示用户不喜欢这首歌，通过这样的确认筛选，DOLA以后在这个频道所选的歌曲将会更精确地符合用户喜好。



点选对封面上的歌手乐团名称，就会出现艺人的背景介绍，底下还有艺人发行过的专辑可以进一步选取，DOLA不仅是音乐宝盒，更是音乐的图书馆。此外，DOLA还会提供正在播放歌曲相应的购买或下载信息。DOLA还提供了一个网络U盘“我的U盘”，为用户自己上载歌曲频道，用户可以上传、播放自己喜欢的歌。DOLA也提供了一个DOLA户端（下载地址：**http://www.dola.com.cn/DolaClient.zip**），不用打开网页也可收听自己喜欢的音乐。

国内基因推荐类音乐站点列表

1.音乐八宝盒　http://www.8box.cn

音乐八宝盒是国内第一个借鉴了Last.fm及潘多拉的中文音乐社区，基于音乐分享及偏好而建立起来的SNS服务。八宝盒通过用户分享、试听、打分、评论音乐的过程，学习用户的口味，并依此帮助过滤出用户喜欢的音乐，为用户推荐用户可能会喜欢的音乐以及找出和用户口味相近的用户。八宝盒定位“个性化音乐社区”，用户通过分享歌曲链接的方式，可让其他用户听到用户的推荐。

2.爱酷播音乐盒　http://www.icoobo.com

爱酷播是国内另一个很不错音乐分享概念的网站，模式也是整合了潘多拉和Last.fm的各种优秀功能。站点有一个特色功能是在网站首页有一个全国地图，可让会员用户在地图上显示自己所正在收听的歌曲。

3.玩mp3　http://www.wanmp3.com

“玩mp3”需要用户下载一个由Wanmp3开发的播放器才能播放，Wanmp3可产生一段代码安置在自己的Blog上用以显示最近喜欢的歌曲，并可设置成自动播放。

4.友播　http://yobo.com

模仿潘多拉的音乐分析、推荐机制和个性化电台。有一个有趣的音乐DNA测试功能，通过心理测试来分析用户的音乐偏好。友播音乐电台可通过用户对歌手、歌曲的搜索来生成个性化电台；另外也有音乐SNS的交友功能。

5.维众音乐社区　http://www.weazone.com

主要有听歌，列表管理及分享功能；看人，找到和用户一样喜欢同一歌手或同一类型音乐的朋友功能；digg模式的音乐故事分享，用户除了有听歌本身的需求外，也有对歌曲相关信息的需求；歌手，加入歌迷会的SNS的交友功能。

6.goto.cn

更侧重于音乐的分享，口号是“分享音乐、分享生活，中文音乐社区”，主要有音乐列表、音乐收藏以及音乐推荐功能，比较侧重标签功能。

众多的音乐推荐类网站，大多提供的是正版的音乐试听，版权与费用是如何解决的呢？每个音乐推荐网站都提供了相应唱片的购买推荐信息，借助音乐推荐服务可促进在线音乐销售，能使用户更容易发现喜欢的音乐唱片。在美国有3/4的被访者表示，其购买的音乐都与其他人的共享和推荐有关；亚马逊依靠评价体系为其增加了20%的书籍销售量，“客户对客户”的评价体系在数字音乐网站中也将起到重要作用。而“分享音乐”服务，则可利用音乐来交友，开发了音乐网站模式的一片新的领域。

结语

除了百度MP3与新浪乐库之类的搜索站点和门户网站，开始转型寻找新的音乐服务方式外，许多传统的音乐在线站点，如1Ting、九天音乐网之类的，也都推出了自己各有特色的音乐分享服务，而Web2.0时代的音乐推荐服务更为音乐站点带来了新的发展模式。版权与免费欣赏并不是不可调和的矛盾，相信网络音乐服务将会更加精彩！



网罗天下

■ 北京 fly

在写这期稿子的时候，网络惊现一段视频——海艺学生侮辱老师。本来打算把这个视频放在文中，无奈到了稿子写完的时候忽然发现，网上不但有了网友怒骂视频、网友齐聚海艺门口声讨视频，甚至还有了当事教师声明的视频、新闻媒体的视频，林林总总十几个。想来等杂志上市，怕是当事人的远亲近邻都得出视频了。和同事说起来，侮辱老师这种事，20世纪70年代出生的敢想却不敢做，80年代出生的敢想也敢做，90年代出生的不想也敢做。套用《魔兽世界》的宣传语：做你从未做过的事。

变形金刚

ftp://tf:tfcc@202.102.29.122:2121/Transformers_Live_Movie_Trailer3_720p.avi

汽车人！霸天虎！变形金刚已是儿时不可磨灭的快乐记忆，永远也忘不了每天晚上五六点钟的时候，安静地坐在电视机前以前所未有的聚精会神状态观看着这部动画片。现在，它居然要出真人版了。去年笔者就曾看到过预告片，可惜那是个看了让人摸不着头脑的视频，要不是有Transformers这个英文单词，谁都会认为是火星人或者太空灾难之类的科幻片。如今这次的预告片总算是让人见到真家伙了，只是和我们儿时记忆中的变形金刚形象相差甚远。似乎是为了兼具汽车、飞机本身的构造，变形后的机器人形象总觉得怪怪的。不过场面看起来还是很火爆的，霸天虎自然很能打，预告片里大部分都是他们在打。而汽车人要么被打，要么在安抚人类，不过汽车人应该都是小强类的很经打，不然邪不胜正就成了空话。只是希望电影不要像《独立日》那样最后是人类打败了霸天虎，这个任务还是汽车人来完成较好。动画片拍了100多集，却不知道这电影怎么收尾，怕是钢索之类的人物是不会出现在影片里了。MSN上看到一朋友把头像改成了总监扎基，又看到《魔兽世界》里战场物资官叫希曼，旁边卧着他的宠物叫太空虎，还有帖子在讨论一休与小叶子以及大雄与机器猫之间不得不说的暧昧故事……儿时记忆的东西总是美好和值得回味的，尽管他们现在看起来很弱，抑或被改编得不伦不类。



魔怔世界

http://www.hugehill.com/ddd/wowhd.wmv

某日，一美编兴致勃勃地在QQ群发了个链接：“这是我哥们拍的！”打开一看：魔怔世界。很久前就看到过这部视频的预告片，当时觉得很有意思，也有心期待着这部视频能出个完整版。现在看起来，这个视频创意和制作确实不错，但还是觉得剧情稍短，有点不过瘾……故事很简单，犹如“魔兽”中一样，接任务→跑路→进副本→打Boss，灭→再打→胜利，最后Loot时掉线。里边充满了恶搞趣味，印象颇深的是召唤坐骑——一辆自行车，还有最后的拼酒，那可是“深水炸弹”呀！

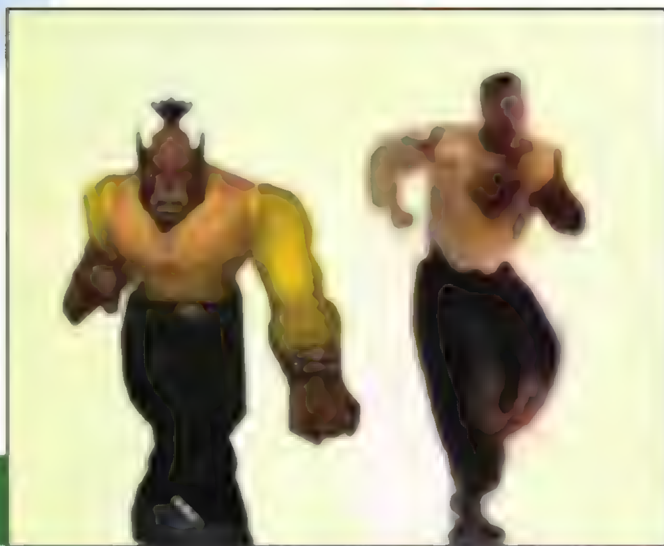
这里再给出一个国外的“魔兽”真人视频秀：http://www.6rooms.com/watch/199645.html。老外想象力也挺丰富，立交桥上飞过的狮鹫、村庄中行走的牛头战士、城市上空飘荡的堡垒，只是4人打战歌怎么看也不够气派。最有意思的是两个圣骑士PK，从早到晚，无敌加血+小锤砸。唉，这样的PK真应该洗洗睡了。



魔兽舞蹈

http://games.qq.com/a/20070523/000151.htm

《魔兽世界》里的舞蹈想必各位玩家都很熟悉了，不同的种族有不同的动作，或流畅、或性感、或粗犷，不一而足。当初同事第一次看到男性暗夜精灵的舞蹈时，嚷嚷着说这不是抄袭迈克尔·杰克逊大叔么，但玩家对其他种族的舞蹈来源恐怕就不甚了解了。女性暗夜精灵舞蹈的原型是法国女歌手Alizee，还有资料片里的男性血精灵和男性德莱尼人，他们的舞蹈灵感分别来自电影“大人物拿破仑”和印度大叔四人组……如果是真人和游戏中的角色来比一比呢，会像游



戏里那样好看么？看看这段视频就知道了。比较难能可贵的是，为了达到和真实舞蹈中的人物一样的外形效果，游戏里的角色都换上了和舞蹈人物一致的服装。

如果你没能从这个视频中找到自己种族的舞蹈原型，不妨再看看这个视频：http://boluo.com/item/2883324。这里包含了所有种族，尽管有些看起来并不是太逼真。

买房子  http://js.xiaoyouxi.com/flash/1103/gamezt/play4.htm



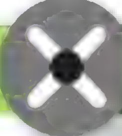
一个Flash小游戏。笔者刚玩时并不觉得有多大意思，按介绍说和“砸地鼠”差不多，但等一玩起来发现还是蛮有意思的。规则挺简单，开始你只有100万币，而你的目标就是挣够1亿买下右上的别墅。画面中会不断跳出来一幢幢的房子，上边有标价。当然你只能买标价低于你所拥有的现金的房子，然后等房子涨价后卖出，再买标价更高的房子——标价越高，涨幅也越大；当然跌幅更大，500万的房子10秒就能跌到10万……某幢房子如果没有被买下，隔段时间自己就会消失。所以这个游戏不但要求眼疾手快，在房子出现并处于跌幅期且标价最低时买入，更要有一定的记忆力。如果你把某栋房子的买入价给忘了，卖出赚钱也就无从谈起了。游戏似乎有时间限制，但具体的作用还没试出来，也许等过了100年你还没挣够1亿，游戏就判定玩家应该老死了……画面风格卡通清新，值得一玩。

足球失误集锦  http://www.56.com/u91/v_MTM5NjQ4ODg.html

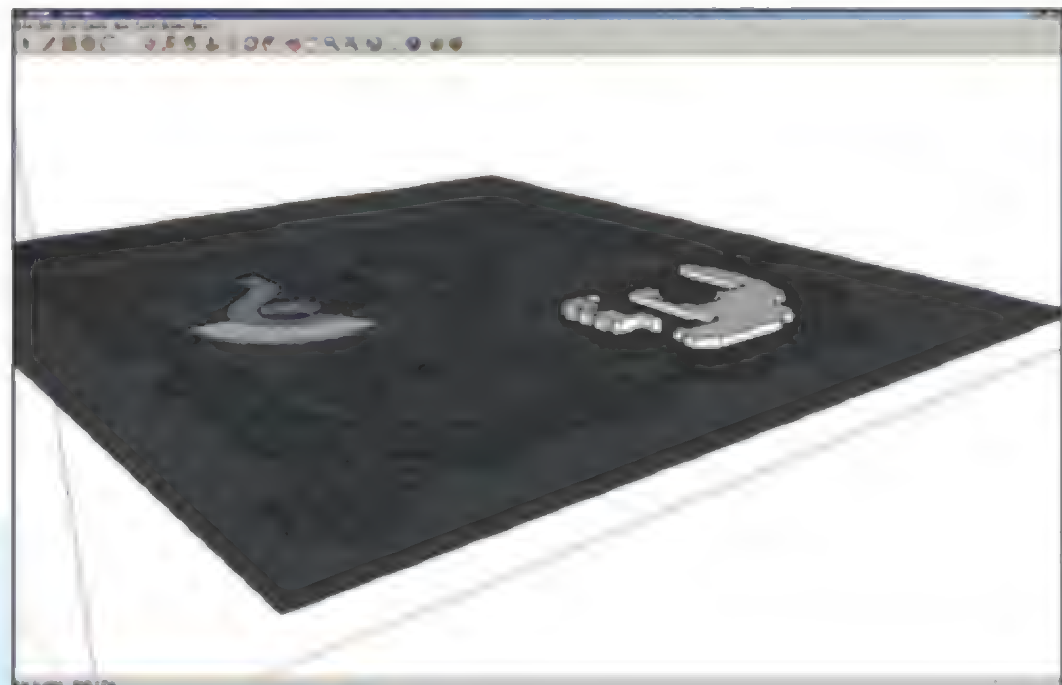




朋友说他现在看央视的歌唱和舞蹈比赛，根本不看选手的比赛，只看他们的综合素质考试，经常被一些选手的拙劣表现逗得捧腹大笑。说白了，就是要看他们怎么丢人现眼。当然，去年那个认不出国旗的就实在有些过了。同样，笔者算不上是个球迷——国内足球无论是联赛还是参加国际赛事，都应当用血写一个大大的“惨”字来概括，所以渐渐连国际赛事也不关心了。但笔者还是很喜欢看运动员们在绿茵场上现眼的镜头，尤其是临门一脚的那种。说正经点这叫失误，上帝都祝福能进的球它硬是进不去，魔鬼都诅咒不能进的球居然就进了。这里的视频属于前者——该进不进，只能仰天长叹时运不济。无论你是不是球迷，可能都会想看看这些超低级失误而导致的或空门不进、或跟球门柱过不去的精彩画面。不过既然提到前锋们的失误，也不能不看门将们的拙劣表演，所以这里再给出曾在央视《天下足球》栏目播出过的十大守门员低级失误的视频片断：http://www.6rooms.com/watch/69606.html。这些守门员中不乏一些世界级的门将。不妨做个对比，看是前锋更愚蠢，还是守门员更可笑一些。

3D建模  http://sketchup.google.com/download.html

按理说这个东西是不应该出现在这里的。它是个软件，但考虑到一是这个软件很好玩，二是它是个免费软件，三是它的功能很强大很实用且易用性上却超级简单，所以考虑半天还是加进来了。Sketchup，是Google于2006年3月15日收购的一家3D建模软件公司，也是Google收购后发布的首款3D建模软件。GoogleSketchup能够让你自由地创建3D模型，同时还可以将自己的制作成果发布到GoogleEarth上与他人共享，或是提交到Google's 3D Warehouse。当然，你也能从Google's 3D Warehouse那里得到想要的素材，以此作为创作的基础。看起来这款软件简直就是为GoogleEarth量身打造的。说到3D建模，大家必然会想到3DMax、AuotoCAD、Maya之类的专业软件，不过Sketchup却是一款另辟蹊径的3D建模软件。它没有复杂的函数或建模过程，可以直接将平面图转化为立体图，只通过点线面的操作来完成体的建立，尤其对于机械、建筑、工程、家装有令人意想不到的优势。同事也曾使用过这款软件，拍手称好，赞为易于上手难于精通之软件典范。可惜的是，这款软件还没有中文版或中文包，学习使用起来有点门槛；另外估计是免费版的关系，软件输出的图像分辨率无法调整。





我们已了解了Vista操作系统的安装维护相关的问题，也给出了相应应用处理方案。而接下来的应用技巧，将集中在如何调整系统性能或执行效率方面，使得Vista成为一个相对个性化设置的操作系统。

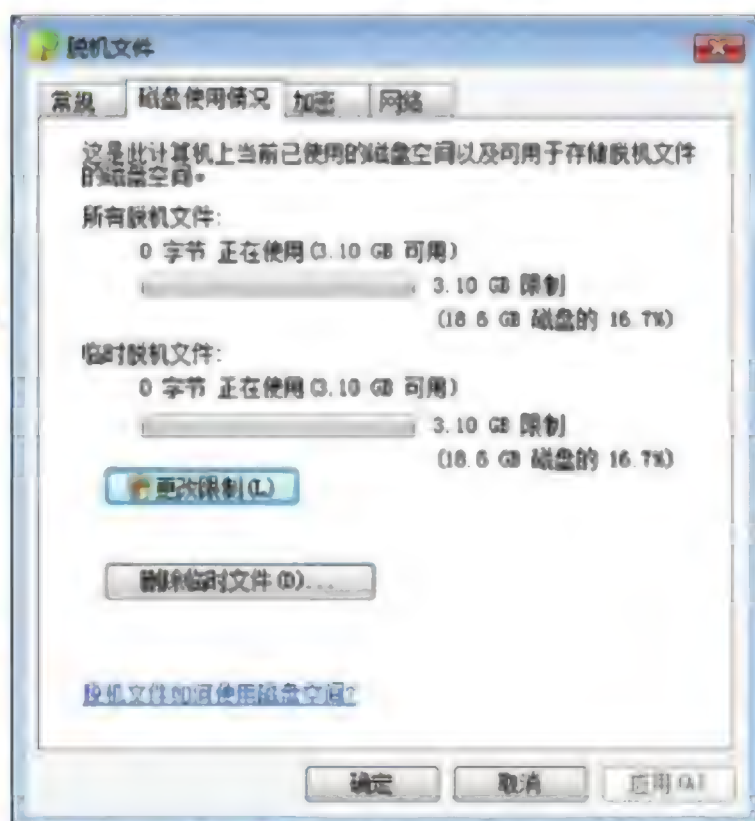
一、磁盘空间管理

1.脱机文件

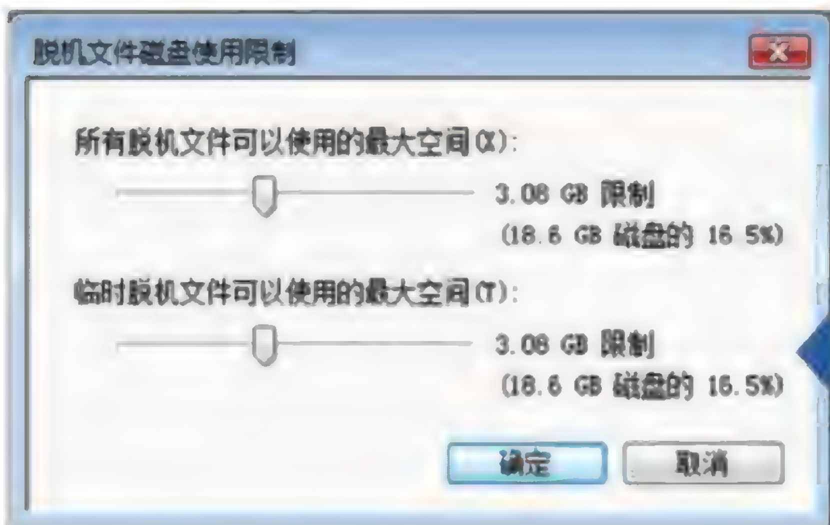
Windows系列操作系统的一个通病，是系统安装分区的磁盘空间占用问题。即使用户不再安装任何应用程序，系统分区的空间也可能会不断减少，长时间累积后会明显影响系统运行的效能。造成这种情况的原因主要包括虚拟内存、休眠文件、系统还原、更新补丁等。

Vista又加入了脱机文件缓存、索引数据库以及卷影复制副本，因为脱机文件的缓存同样保存在系统盘。历经WinXP的用户通常知道管理虚拟内存、休眠文件、系统还原和更新补丁的磁盘空间，而卷影复制副本与系统还原功能相关，索引数据库下文会涉及，那么如何管理脱机文件的缓存磁盘空间呢？

脱机文件的缓存磁盘空间的调整并不困难，通过单击“开始”按钮，再依次单击“控制面板”→“网络和Internet”，然后单击“脱机文件”选项，打开“脱机文件”对话框后单击切换到“磁盘使用情况”选项卡。

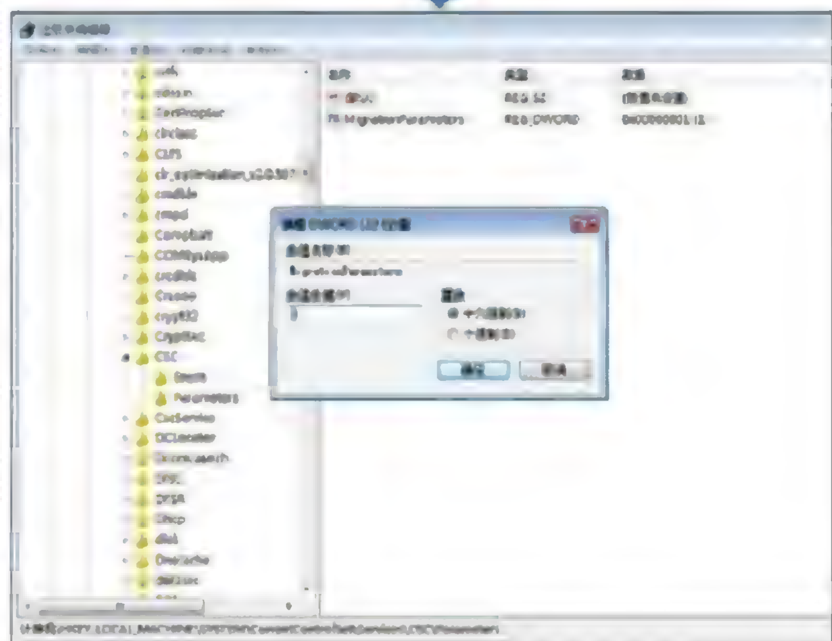


点击“更改限制”按钮，即可通过滑杆调节脱机文件占用磁盘空间比率，也可在此删除缓存的临时文件。

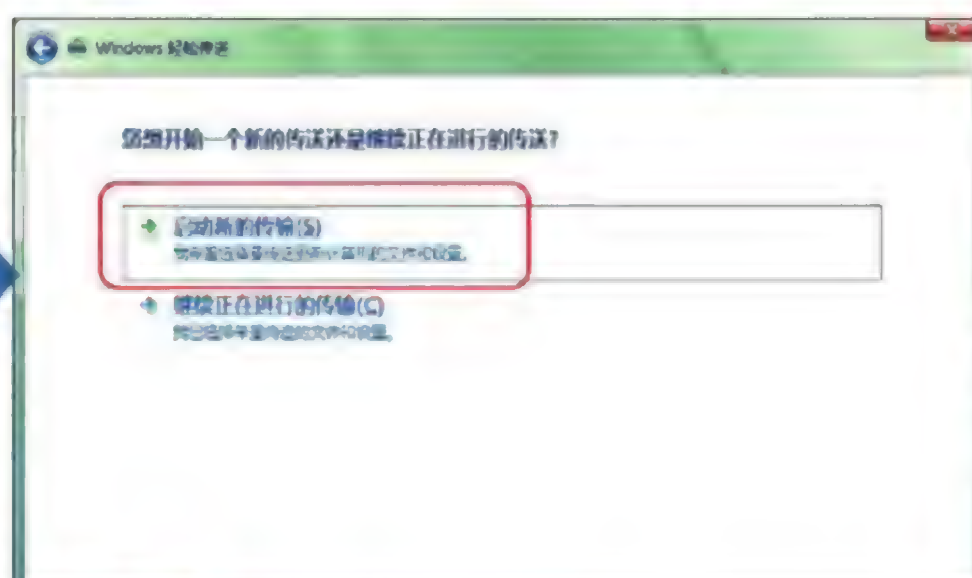


不过想把脱机文件缓存的默认保存位置（c:\windows\csc）修改到其它位置，整个操作就要复杂许多：

①首先以本地管理员权限打开命令提示行窗口，运行命令“regedit.exe”打开具有管理员权限的注册表编辑器，定位至“HKLM\System\CurrentControlSet\Services\CSC\Parameters”注册表项，新建一个名为“MigrationParameters”的Dword值主键，并将其数值设置为1；



②执行命令“c:\windows\system32\migwiz\migwiz.exe”，此命令以本地管理员权限打开Windows轻松传送向导对话框；启动传送向导中点击“下一步”，在向导设置步骤中依次选择下列选项，首先选择单击“启动新的传输”；

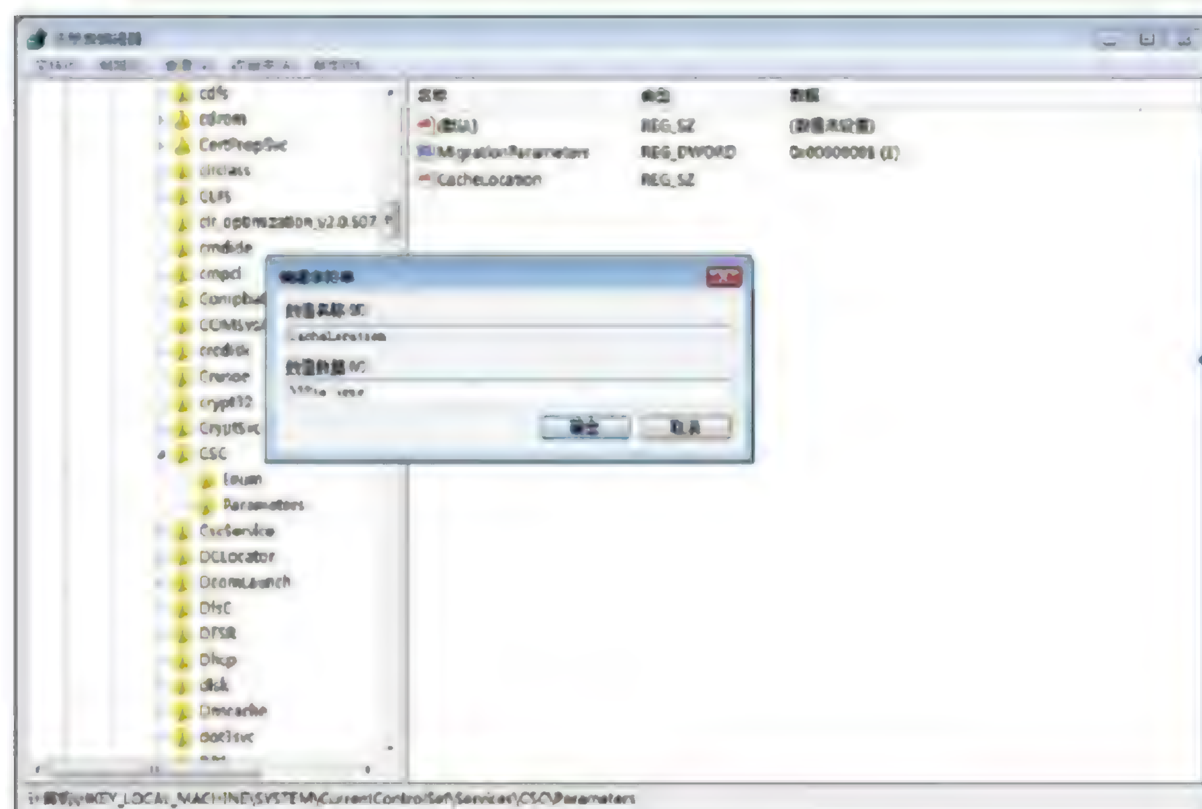


③选择“我的旧计算机”，在传输保存介质中选择“使用CD、DVD或其他可移动介质”。在传输保存位置中选择“外接硬盘或网络位置”，最后输入希望保存传送文件Savedata.mig的位置；



④用户不要选择任何用户，而是点击“高级选项”。在选择要传送的用户账户、文件和设置页面上，首先清除所有选中的复选框选项，然后在“系统和程序设置（所有用户）”选项下展开“Windows设置”→“网络和Internet”，然后选择“脱机文件”选项的复选框。注意依次为窗口中列出的每个用户重复这一操作，保证计算机中所有用户的脱机文件不被遗漏。





⑤单击“下一步”开始传输，等待传送文件创建完毕即可。返回注册表编辑器，再次定位到注册表项“HKLM\System\CurrentControlSet\Services\CSC\Parameters”，新建一个名为“CacheLocation”的字符串主键，然后将其数值设置为希望缓存保存位置，例如如果希望缓存保存在“e:\csc”文件夹下，就输入“\??\e:\csc”。当然用户还需要在资源管理器中创建相应的“e:\csc”文件夹，完成后需要重新启动计算机。



⑥当计算机重新启动完毕之后，继续以本地管理员权限运行“c:\windows\system32\migwiz\migwiz.exe”，然后在向导中依次进行下列操作：选择“继续正在进行的传输”→选择“否，我已将文件和设置复制到CD、DVD或其他可移动介质中”→选择“在外接硬盘或网络位置上”，注意到此处用户应该输入之前所创建的Savedata.mig文件的位置。



⑦然后将旧计算机和新计算机上的用户账户一一对应，单击下一步直至传输工作全部完成。此时注销并重新登录以确认在新的位置可正确访问脱机文件，如果上面的操作都完全正确无误，那么就可以管理员权限的命令在提示行窗口中删除旧的缓存，依次执行命令“takeown /r /f c:\windows\csc”清除缓存，接着“rd /s c:\windows\csc”删除文件夹。

2.磁盘碎片清理

另一个影响系统运行效能的因素是磁盘碎片。Vista中的磁盘碎片整理程序设计为默认按计划自动后台运行，不过Vista的碎片整理也有一个明显问题，那就是一旦用户为节省系统资源取消计划整理，打算手动进行碎片整理时会发现，Vista的碎片整理没有任何分析和信息反馈，整个过程中用户只能静静等待。



这样的设计使得用户无法通过分析报告决定是否整理碎片，显然是个极不合理、极不人性化的功能修改。在微软可能做出修正之前，用户可使用命令行来获得碎片整理完整信息：



①以本地管理员权限打开命令提示符，不带任何参数运行命令“Defrag.exe”，命令窗口中即可列出命令的所有参数描述，用户可以根据需要组合运用。

②如果用户要进行手动碎片整理，可执行命令“defrag.exe X：-a -v”以获取非常详细的碎片分析报告，然后决定是否进行碎片整理。



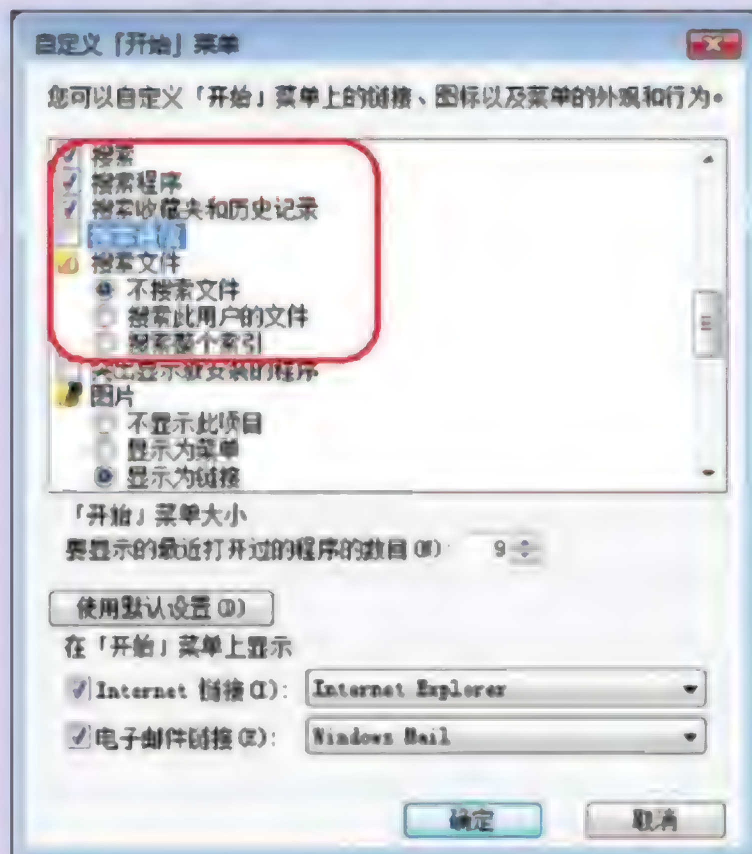
二、搜索设置调整

1.修改索引设置

Vista的本地搜索功能得到了极大改进，主要原因就是引入了数据库索引技术，在索引中存储了有关文件的信息，包括文件名、修改日期及诸如作者、标记和分级等属性，所以利用索引数据文件能极快地定位搜索目标。不过Vista索引数据库默认设置是不符合用户需要的，首先是用户需要查找文件的实际搜索效率低下；其次如果用户不记得具体的文件名，而只对文件内容中某些关键字词留有印象——这种情况是极普遍的，搜索功能根本找不到文件。

修改搜索默认设置

用户使用开始菜单中的搜索框进行搜索时，Vista会自动搜索索引文件中的相关内容。由于文件索引包含了硬盘上的所有文件，因此它可能变得非常庞大并且复杂。事实上大多数用户在开始菜单只是搜索应用程序，因此修改开始菜单搜索框的默认设置，缩小搜索的范围能有效加速速度。右键点击开始菜单按钮并选择“属性”，在弹出菜单中点击“自定义”按钮，将“搜索通信”和“搜索收藏夹和历史记录”前的复选框中的钩去掉，在“搜索文件”下选择“不搜索文件”，点击“确定”即可。



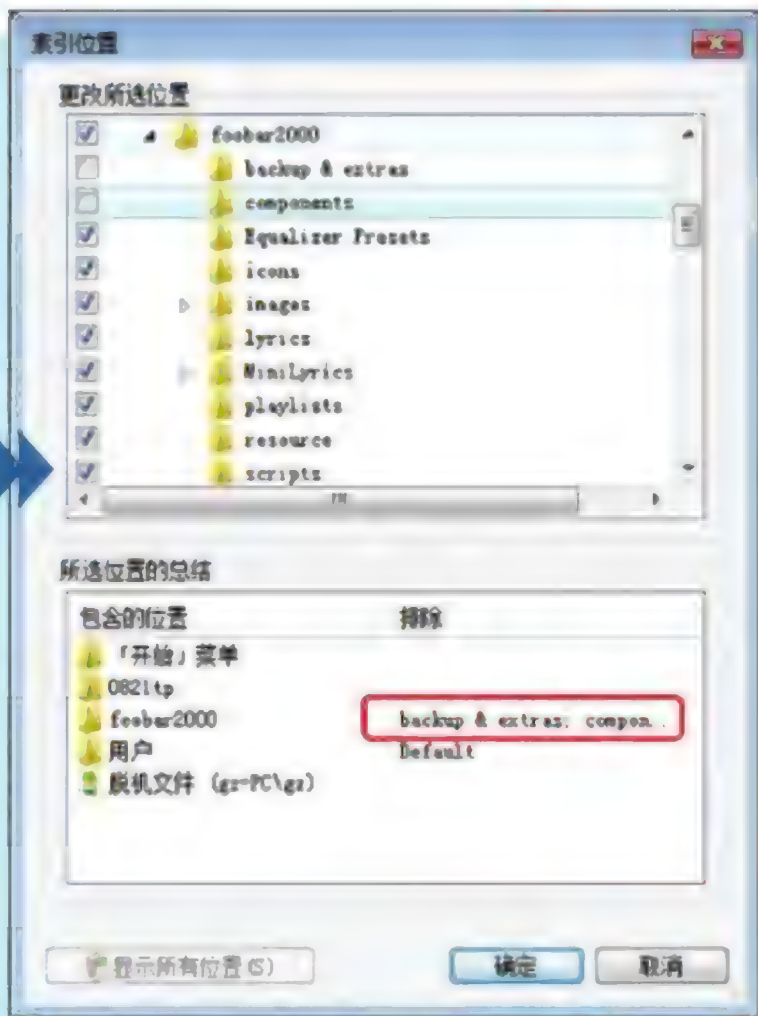


①解决问题的根本办法是将经常需要进行搜索的文件夹位置加入索引数据库，从理论上而言Vista中的绝大多数文件都应该可以进行索引。通过单击“开始”按钮，再依次单击“控制面板”→“系统和维护”，然后单击“索引选项”打开设置窗口。



②在索引选项面板中点击“修改”按钮，在弹出的“索引位置”对话框中单击“显示所有位置”。此时对话框中会列出计算机中所有目录，同时“显示所有位置”按钮变成灰色不可点击，用户在“更改所选位置”列表中找到需要加入索引的文件夹相应目录，并勾选中其前复选框。

③如果希望包括某个文件夹但不包括其全部子文件夹，则可展开该文件夹，然后清除不希望索引的文件夹旁边的复选框，所清除的文件夹将出现在“所选位置的摘要”列表的“排除”列中。然后点击“确定”按钮，这样新的位置就已加入了索引，用户再搜索这些位置上的文件就会发现搜索速度明显上升。

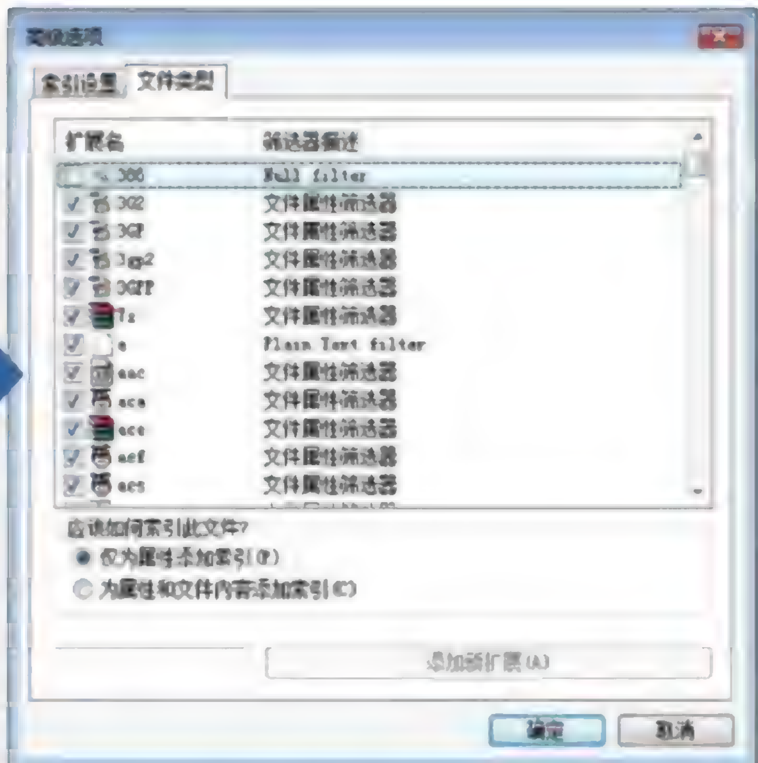


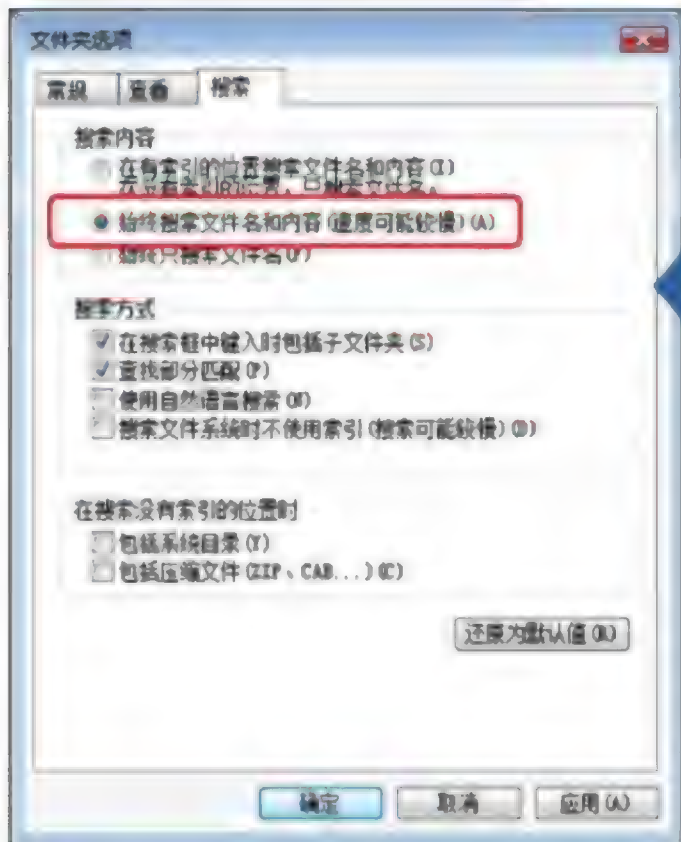
④当然由于索引是后台工作的系统功能，如果过多位置加入索引也会带来麻烦。首先索引数据库体积增大可能会占据过多系统分区空间，其次庞大的索引库同样会加重系统负担，影响搜索效率。

⑤此时用户应该进行更详细的索引设置，在索引选项面板中点击“高级”选项按钮，在弹出对话框的“索引位置”页面中，用户可进行设置索引数据库的新路径，将其从默认的系统安装分区中移出；



⑥然后切换到“文件类型”页面，将不需要索引的文件类型前的复选框去除，仅仅保留用户需要的数据文件，这个设置非常重要能够明显的加速索引的效率。





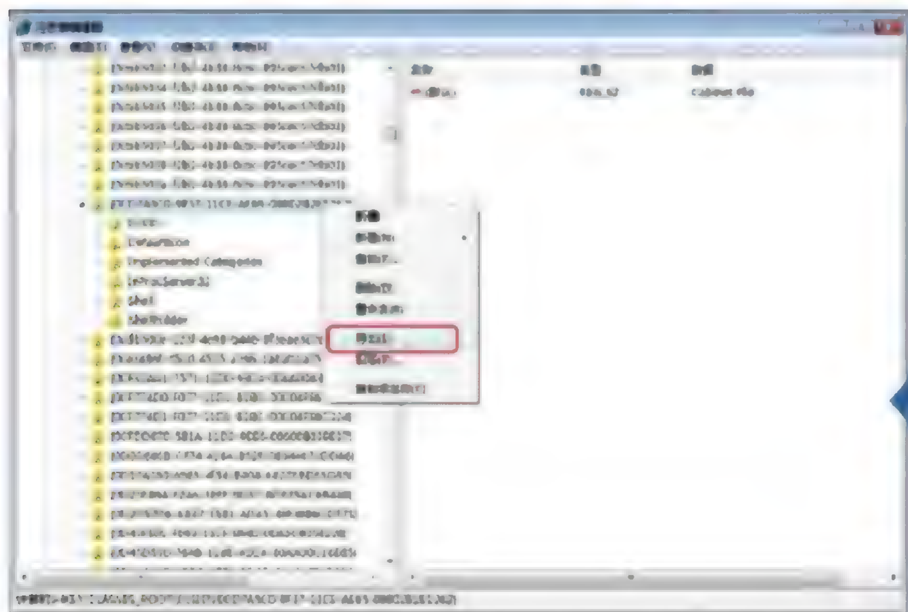
那么一旦用户需要搜索非索引位置的文件，只记得内容关键字不记得文件名如何处理呢？对于这种情况可以调整搜索的默认设置，启用内容搜索解决问题。

打开资源管理器，按下“Alt”键调出隐藏的文件菜单，点击文件菜单中的“工具”→“文件夹选项”，将对话框窗口切换至搜索标签页，启用“始终搜索文件名与内容”选项即可。

这样设置之后，当用户在搜索框输入相应搜索项时，不管是索引数据库内还是非索引数据库内文件，Vista都会在文件名和文件内容中查找匹配项，保证一定能够找到用户遗忘位置的文件。不过需要指出的是，这样的设置也会极大降低搜索的效率，因此只能作为上述特殊情况下的临时解决方案。当查找到需要的文件后，还是建议用户重新关闭非索引位置的文件内容搜索功能。

2. 取消Zip支持

用户可能不会注意另一个降低搜索效率的系统功能，Vista内部集成的Zip文件支持。同WinXP一样，Vista也提供了对Zip文件的支持，在默认状态下将Zip文件视作一种特殊的文件夹——压缩文件夹。这就导致在Vista中搜索时会对Zip文件内容进行搜索，大容量的Zip文件会极大降低搜索速度与效率。



①在开始菜单中以管理员权限打开命令行提示符，输入“regedit”命令启动注册表编辑器，定位到注册表项“HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{E88DCCE0-B7B3-11d1-A9F0-00AA0060FA31}”，右键点击并选择弹出菜单项“导出”，将文件备份名为“Zip连接”注册表文件，然后即可删除此注册表项——相当于“regsvr32 /u Zipfldr.dll”的操作。

②接着找到注册表项“HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{0CD7A5C0-9F37-11CE-AE65-08002B2E1262}”，同样导出备份为“Zip文件夹”注册表文件，然后删除——相当于“regsvr32 /u cabview.dll”的操作。重新启动计算机使修改生效即可。如果用户希望重新启用Vista集成的Zip支持，则需要将上述步骤逆向操作，导入之前备份的注册表文件即可。

三、操作设置调整

1.取消“远程差分压缩”

Vista的资源管理器界面有了巨大改观，带来的是操作甚至默认上的变化，同时也带来了问题。只要用户使用文件拷贝或移动操作，就会发现Vista系统在执行复制或删除操作时非常缓慢。用户可以观察到Vista在真正进行磁盘数据操作前，明显有个处理其它任务的时滞，这就是因为Vista默认打开了“远程差分压缩”功能。

所谓“远程差分压缩”，就是当Vista在执行远程“复制”或“删除”操作时，预先将被操作文件压缩起来，而当操作结束后，再自动解压被操作文件，以求通过缩小文件体积来更快地在低速网络上传输。这导致本地操作较大体积的文件时，压缩和解压所耗费的时间就远远大于复制所需要的时间。

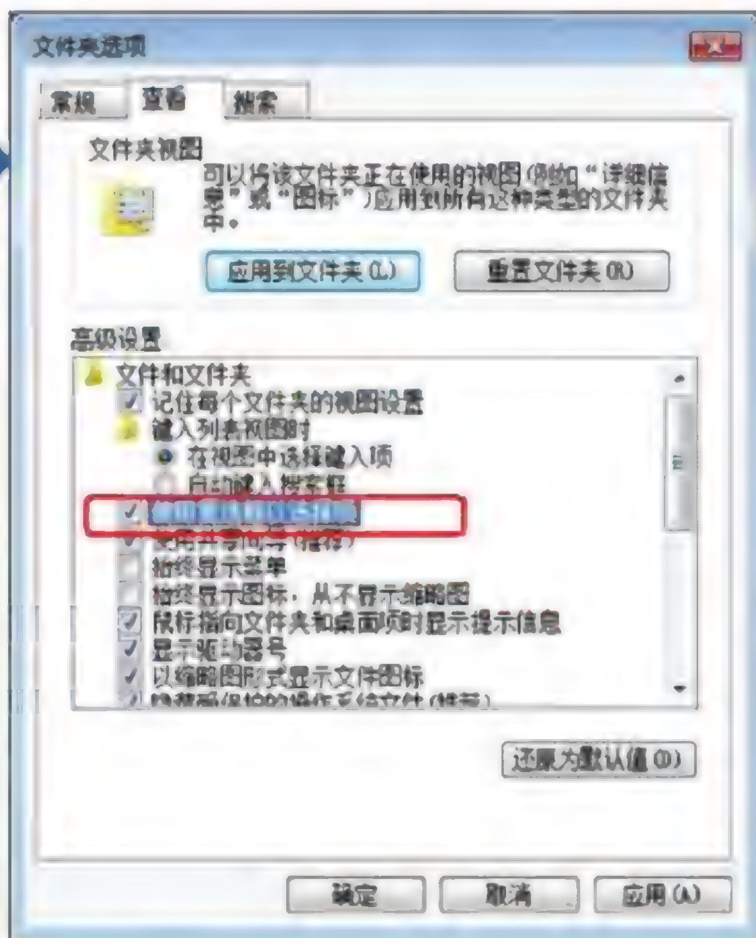


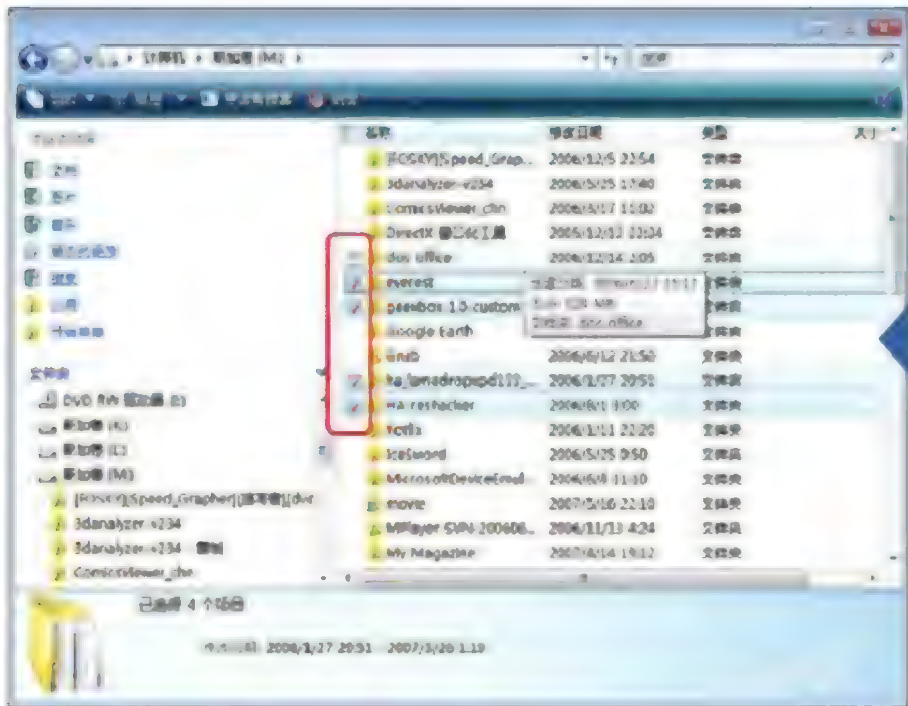
发现问题后，微软为此发布了相关补丁KB931770。当然可以手动关闭Vista的“远程差分压缩”，只要点击“开始菜单”→“控制面板”，再点击“程序”→“打开或关闭Windows功能”调出Vista系统功能集，取消最后一项“远程差分压缩”前面的复选框后，再点击“确定”按钮即可成功关闭这项功能。

2.利用复选框多选

在WinXP中要在资源管理器中一次选取多个文件或文件夹，要么按住Shift加鼠标选取（或上下箭头键），可以方便选取资源管理器中排列连续的文件；要么只能按住Ctrl键，然后依次点击要选取排列不连续的文件。这样繁琐的重复操作在Vista中得到了改变，其资源管理器中提供了一个新的功能，使用复选框来选择多个文件。尽管原有习惯的用户也许觉得这样的操作效率会比较低，但适应后就会发现复选更加灵活稳定，彻底避免了原有方式稍不注意便前功尽弃的弱点。

①首先按一下Alt键激活资源管理器的隐藏菜单，打开“工具”菜单并选择“文件夹选项”，在弹出的“文件夹选项”窗口切换到“查看”页面，在高级设置列表中拉动滚动条找到“使用复选框以选择项”的选项，勾选其前面的复选框，点击确定完成设置。





②此时用户会发现鼠标在资源管理器文件上移动时，文件前方就会出现隐藏的文件复选框，而勾选后复选框就被固定不动了，因为用户完全可以只靠鼠标甚至长时间间断来完成操作。注意这个复选框和原有Ctrl键的复选技巧并不冲突，两者完全可以结合在一起使用，两者结合操作应用更加灵活而有效率。

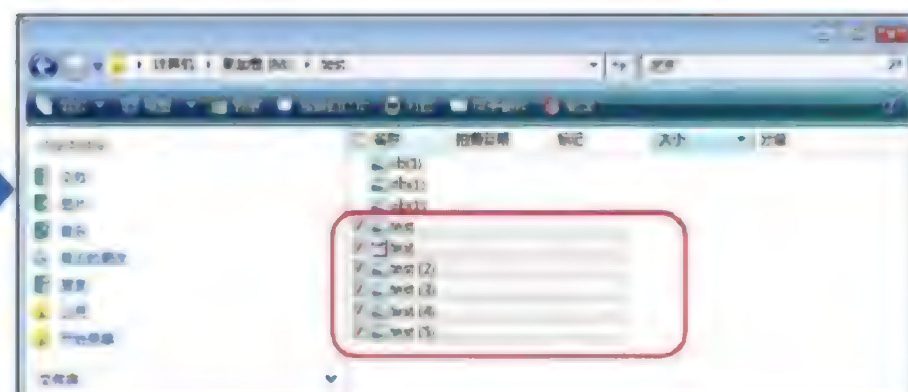
3.批量重命名

在WinXP中要在资源管理器中重命名批量文件是相当痛苦的事情，几乎是必然要借助第三方工具才能完成的任务。不过在Vista的资源管理器中，这个问题得到了极大修正。如果欲将批量文件重新命名为具有某种规律的文件名，比如说同样的命名格式仅在最后附加数字以区别，这也是用户对同一系列文件命名时最常采用的方式，在Vista中可以有一种简单的办法。



①首先使用上面介绍的技巧选择打算重命名的多个文件，当然可选择连续或不连续的文件，在选中的任何一个文件单击鼠标右键，选择弹出菜单项“重命名”。

②输入欲重新命名的名称，按回车后即会看到所有选中的文件即自动更名为“文件名 (x)”，其中“x”就是系统自动添加的序号。注意如果选择的文件存在不同的文件类型，那么批量重命名的文件会按照两个文件类型进行自动排序，这点在图片中可以清楚看出来，因此有需要的用户要分别选择处理。



四、IE7的管理

1.恢复工具栏

在Vista的默认设置中传统的文件菜单已经消失，大部分过去通过菜单执行的任务如今由工具栏提供，或在相应选择项的右键属性里。尽管这种改变使页面布局更简洁，似乎许多用户并不认可或至少说并不习惯，尤其是使用率非常高的IE7浏览器。

用户可通过选择“工具”列中的“菜单栏”强制其显示，但用户可能已经发现这样显示的菜单栏位于导航栏之下，十分别扭和不顺手。



①要将IE7的状态栏恢复到其传统位置即窗口最上方位置，首先以管理员权限打开注册表编辑器，定位至“HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Internet Explorer\Toolbar\WebBrowser\”注册表项，如果该注册表项不存在那么可以主动创建。在注册表项下创建名为“ITBar7Position”的Dword主键，并将“ITBar7Position”值设为“1”。

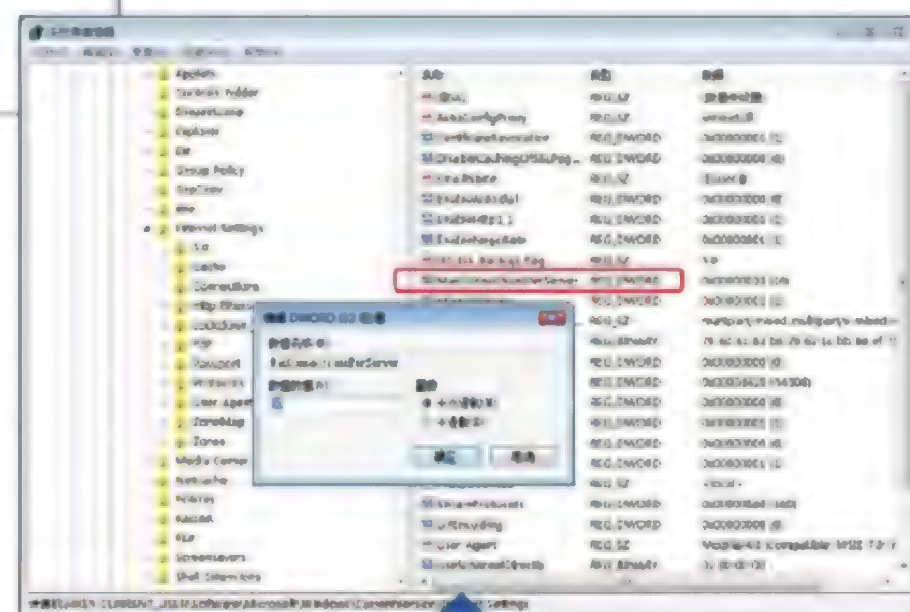


②这样再重新打开IE7便会看到位于工具栏上方的传统文件菜单栏了，当然只要将“ITBar7Position”的值改为“0”，也就意味着将文件菜单置于IE7的默认位置，即工具栏下方。



2.取消下载限制

在IE7的缺省设置中，允许同时下载的文件数量（自同一服务器）被限制在两个以内，从技术上讲这可以有效地保证网络的可用性，不致被文件下载占去所有带宽而影响其他应用。但用户也有需要频繁通过浏览器来下载的情况，例如某些论坛设置并不可能使用第三方下载工具FlashGet等，这种下载数量限制也给使用带来了麻烦，不得不等到下载队列中的前两个下载完成后才能开始新的下载。要解决这一问题可通过简单的设置，即修改IE7默认的只允许同时下载2个文件的限制。



以管理员权限打开注册表编辑器，定位到注册表项“HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Internet Settings”，找到名为“MaxConnectionsPerServer”的注册表主键，如果不存在用户可自己创建类型为Dword的键，并将其值修改为需要的数值。

五、Windows Defender设置

在应用的上篇中我们介绍了利用组策略在不关闭UAC的前提下，关闭烦人的UAC提示窗口的办法，这样处理的好处是至少能保留IE7的保护模式。当然缺乏UAC的警告窗口也意味着系统安全的下降，不过Windows Defender的实时保护很大程度能弥补这种损失。

首先启动Windows Defender，然后单击Windows Defender主窗口的“工具”按钮，并单击“选项”链接，即可进入选项配置页面，拉动右方的滚动条找到实时保护自定义区域。



①首先需要确保勾选“使用实时保护（推荐）”复选框，以启用Windows Defender的实时保护功能。

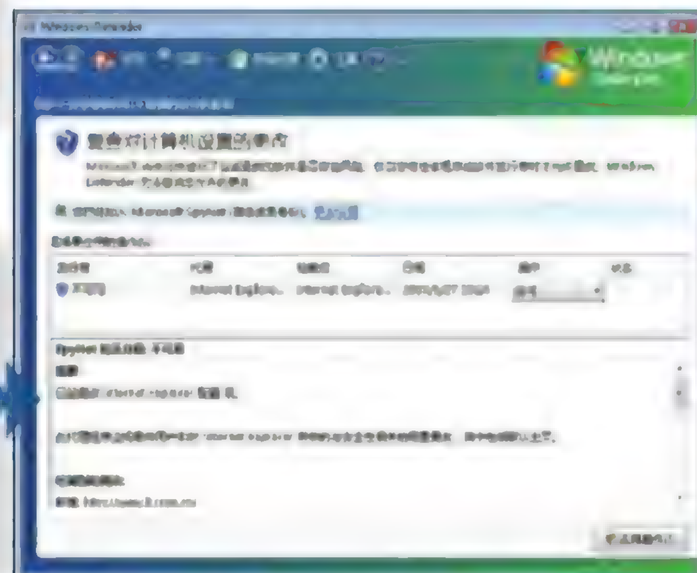


②在默认情况下实时保护一共会启用9个安全代理功能，分别对不同的系统关键区域进行监控，包括系统的自动启动、系统配置等区域，几乎包含了普通用户日常应用所能涉及的区域。因此即使用户关闭了UAC提示窗口，一旦后台操作涉及到系统安全，系统托盘中就会出现Windows Defender的气泡提示窗口。

③单击气泡提示即可弹出Windows Defender主界面，显示出需要审核的系统修改项目，单击其上的“复查并执行操作”链接，即可查看这些修改项目的详细。



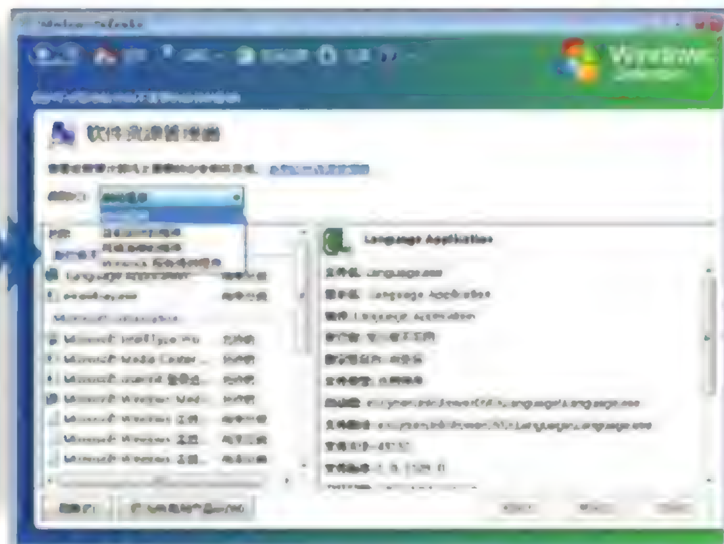
④用户可以清楚看到是由什么程序发起的、试图进行什么样的操作，用户可在右侧的“操作”下拉列表框里选中“拒绝”选项，然后单击底部的“应用操作”按钮。



注意在默认情况，为了减少对用户操作的干扰，Windows Defender默认不会对“未分类”的软件或行为发出警报信息。所谓“未分类”，就是没有被微软识别的“严重”“高”“中”“低”警报级别的软件或行为。因为用户已关闭了UAC警示窗口，所以应该在“选择Windows Defender应该通知您的情况”部分勾选“尚未进行风险分类的软件”复选框。这样无论什么样的应用程序试图在IE浏览器里增添加载项时，Windows Defender都会在任务栏通知区域里弹出气泡提示。

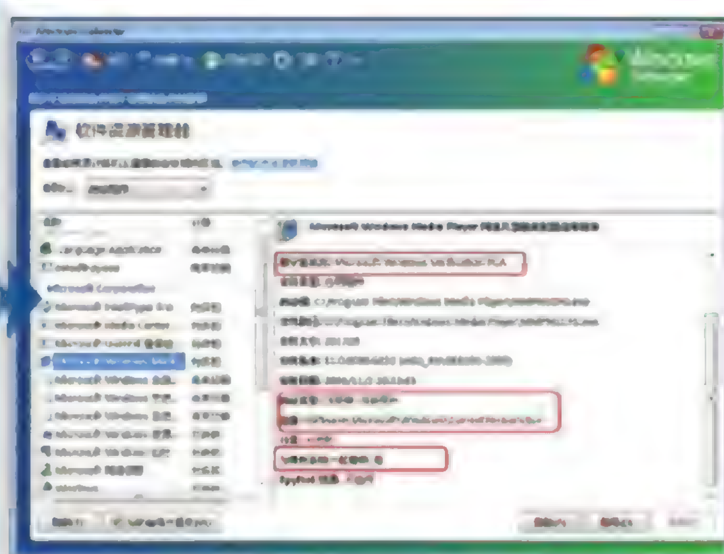
Windows Defender中最实用的部分应该属于软件资源管理器。该功能可帮助用户详细了解并配置自启动进程、当前运行任务和网络连接，能轻松判别木马病毒和恶意程序。点击Windows Defender主窗口的“工具”按钮，并单击“软件资源管理器”链接，即可进入“软件资源管理器”页面。

①在“类别”下拉列表框里选择“启动程序”选项，即可在页面的左侧显示当前系统的所有自启动进程。

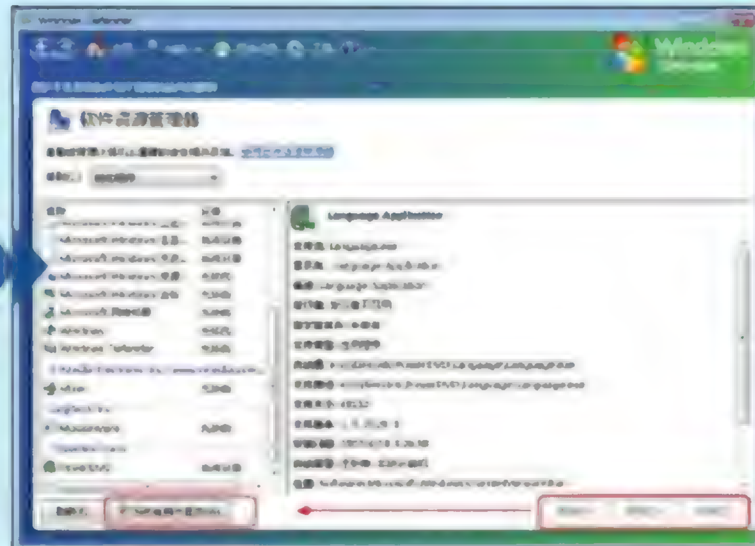


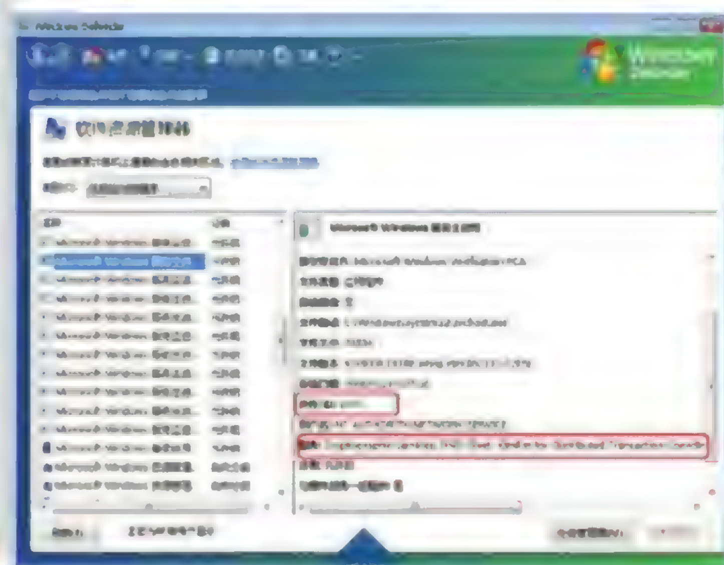
此处查看进程与自带的任务管理器有很大不同，任意选中其中的某个自启动进程，可在右侧的详细窗格里查看其具体信息，例如是否具有数字签名（并显示提供签名的厂商），该应用程序所在的路径、启动类型、是否属于Windows自带的进程等。即使完全不熟悉系统进程的用户也能轻松查出哪些进程属于欺骗和伪造的进程。

例如在左侧的进程列表里选择“Microsoft Media Center Applet”进程，从“数字签名方”一栏里可以知道该进程是由“Microsoft Windows Verification Intermediate PCA”进行数字签名的可信任进程，而且是操作系统自带的应用程序，其自启动方式是通过注册表的Run子键下加载启动项。

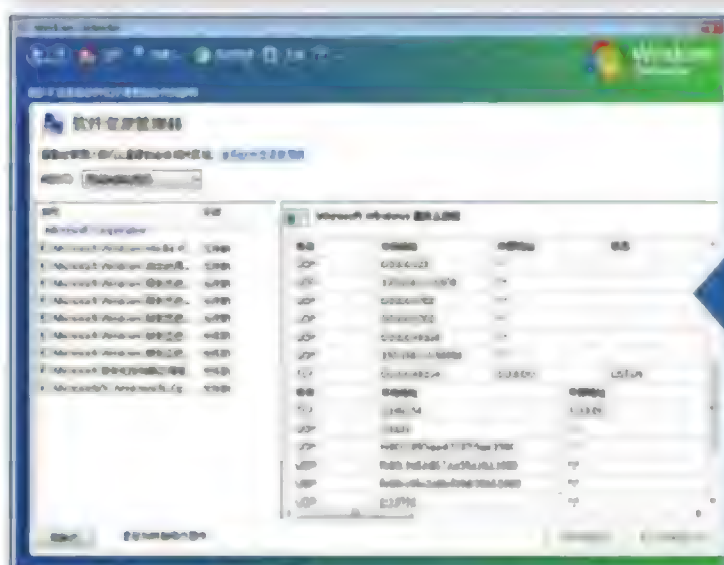


很显然如果用户不希望进程今后随Windows自动启动，可单击右下方的“禁用”按钮，对于确定是危险恶意的软件也能在此删除。不过如果某个自启动的程序并不是以标准用户身份运行，右下方的“删除”和“禁用”按钮都会呈灰色显示，这时候需要单击左下方的“为所有用户显示”按钮，然后在弹出的“用户账户控制”对话框上单击“继续”按钮，才可以继续进行“删除”或“禁用”操作。





②“类别”下拉列表框里的“当前运行的程序”选项，其显示信息大致等同于自启动进程，但更为详细，例如多了进程ID、加载系统服务等信息，所提供的信息远比任务管理器详尽。



③在“类别”下拉列表框里选择“网络连接的程序”选项，即可在页面的左侧显示所有以当前用户身份启动的、具有网络连接的进程，并按照所属厂商进行归类。在右侧详细窗格里最底部的网络连接信息非常有用，可查看该进程所打开的本地端口及所连接的外部端口，显然这是除了进程外查找木马的另一个好方法。



■贵州 逍遥

每天都有新的博客站诞生，也有旧的博客站点倒下，众多的Blog托管商们每天都在演绎着生存与毁灭。当Blogger们贸然选择了某个博客服务商之后，也很可能会因为不堪忍受其连接速度、功能限制、服务端的稳定性等，而不得不放弃此博客站点，寻找“新家”。但凝结了许久心血的博客文章怎么办？难道让它随着旧博客的废弃荒芜而消失？——博客备份搬家软件由此而生，它可让Blogger们将旧博客的文章，全部转移到新的博客中。搬家软件的出现，方便了许多要搬家的Blogger们，但这些软件可靠吗，要是一不小心丢失了某些文章数据怎么办？下面看看我们对国内几款流行的博客备份搬家软件的对比吧！

一、博客备份搬家软件的选择标准

博客备份搬家软件的首要功能就是备份和转移博客文章，因此选择一款博客备份搬家软件，很重要一点是看其是否可靠，在备份和搬家过程中是否会造成文章丢失或栏目分类的混乱等。

其次，博客备份搬家软件功能是否全面，易用性也很重要。另外其通用性也是非常重要的，许多博客服务商为了吸引用户，提供了相应的搬家工具，虽然声称支持各种博客，但往往都仅仅是支持将其它各种博客搬到自己的博客空间中，真正能支持各种博客相互搬家的软件并不多。

二、博客备份搬家好伴侣——“Maikr博客伴侣”

“Maikr博客伴侣v2.2.1.0”是一个功能非常强，操作简便，而且支持博客站点类型很全面的博客备份搬家软件。

Maikr不但可备份博客中的文章，还可备份每一篇博客文章的评论、留言，特别是其增量备份功能，非常方便随时备份新的博客文章。软件支持多达数十家博客服务商，可说是目前最通用全面的博客备份搬家工具了，完全可满足大多数Blogger的使用要求。

Maikr支持备份的博客

Maikr博客伴侣现在支持备份的博客站点很多，包括Windows Live Spaces、新浪博客、百度空间、搜狐博客、网易博客、Opera Blog、Donews Blog、BlogBus、中国博客网、博客网、和讯博客、强国博客、歪酷博客、天涯博客等众多博客。

Maikr最初只是一个Maikr博客的专用搬家工具，可以把备份的博客文章一键上传到Maikr官方网站上，建立自己的Maikr博客。不过现在Maikr增加了更多的搬家功能，成为一个通用的博客搬家工具，不仅可搬家到Maikr博客，还可支持搬家到国内外常见的数十个博客站点上，而且Maikr支持将多个旧博客的文章全部一起搬家到某一个新博客站点上面。

Maikr支持搬家的博客

Maikr可将旧博客备份文章搬家到众多的博客站点，可搬家到网易博客、百度空间、BlogBus、博客网、Donews Blog、和讯博客、Windows Live Spaces、Opera Blog、新浪博客、搜狐博客、MovableType、WordPress、LiveJournal、XOOPS等众多博客。

另外，Maikr还支持博客API，这样更扩大了软件所支持的博客类型，目前支持的API包括：Blogger API、LiveJournal API、MetaWeblog API、MovableType API等。

1.安装及注册

Maikr是一个绿色软件，下载后无需安装即可运行，第一次运行时，会自动在桌面上生成Maikr快捷图标。要注意的是，Maikr需要运行在安装了MS XML环境的系统上。



运行Maikr出现软件登录界面，点击“注册”按钮将打开Maikr网站注册页面，按照提示注册一个Maikr的账户，返回软件登录界面输入用户名及密码即可登录软件。



如果系统中没有安装MS XML，则会弹出提示窗口，点击“下载”按钮，下载并安装MSXML后即可成功登录Maikr。

2.添加备份博客站点

在备份博客文章或评论前，首先要添加博客站点。

点击菜单“操作”→“账户管理”命令，打开账户管理对话框。如果要备份博客文章，则在左侧边栏中选择“欲备份博客”项。然后点击“添加账户”按钮，在弹出的添加对话框中，点击网站下拉列表，在其中选择相应的博客站点。



例如，我们要备份Windows Live Spaces，那么就选择“MSN Spaces spaces.live.com”；在“博客用户名”中输入自己Live Spaces博客前的个人域名标识，例如博客站点为“http://binghewu.home.services.spaces.live.com/”或“http://binghewu.spaces.live.com/”，那么用户名就为“binghewu”，注意它与登录用户名不一定相同。

然后再输入博客账户名称，点击“添加”按钮，即可将该站点添加到欲备份博客列表中，可用同样的方法添加多个博客站点。

3.备份博客



在Maikr界面左侧边栏中，点击右上角处的“博客备份”按钮，在左侧博客列表中选择要备份的博客站点，点击右键，选择“开始下载”按钮，即可自动下载备份指定博客的所有文章。



备份完毕后，在右侧上方“标题”中显示备份的所有文章标题列表，选择某篇文章，在下方窗口中将会看到文章内容，非常方便。

要备份其它的博客站点，可点击“添加欲备份博客”按钮，在弹出对话框中设置新博客即可。另外，Maikr中添加了下载更新功能，可实现增量备份的功能。当指定的博客中发布了新文章时，可点击下方的“下载新博客”按钮，即可将新发布的博客文章增加到备份文章中去。

Maikr在备份博客文章的同时，也可备份每篇文章的评论。可点击菜单“选项”→“设置”命令，在设置对话框中勾选“下载评论”项即可。

小技巧：Maikr的“抢沙发”功能

Maikr还提供了一个“抢沙发”功能，可用于监视指定博客，一发现该博客有新文章发布，就自动抢先进行回复第一帖。右键点击某个博客后，在弹出的菜单中选择“抢沙发”命令，在弹出对话框中，设置监视刷新频率，并可设置检测到新文章时的提示音，在“预置留言”中可设置回复内容，确定后即可自动监视抢沙发了（图6）。



4.博客搬家

假设我们要将刚才备份的其它博客，搬家到Windows Live Spaces博客中。

首先，在要搬家至的Windows Live Spaces设置电子邮件发布。登录Windows Live Spaces后，点击“选项”，打开设置页面，选择“电子邮件发布”。然后勾选“启用电子邮件发布”，按照提示进行设置。



其中第1步设置电子邮件地址，可输入自己的MSN账号；第2步中输入任意字符为“机密字”，并牢记机密字；第3步选择相册可以不必设置；第4步可以设置为立即发布日志。设置完毕后，点击上方的“保存”按钮。

然后打开“账户管理”对话框，选择“欲发布博客”项，在账号添加对话框的“网站”列表中，选择“Windows Live Spaces”。然后输入你要搬家到Windows Live Spaces的用户名、密码，密码是刚才设置的机密字，“博客名”可与用户名保持一致。点击“测试”按钮，测试账户是否正确，再点击“确定”按钮，即可添加到右侧的“欲发布博客”列表中去。可添加多个欲发布的博客。

在Maikr主界面中，点击右上角“博客搬家”按钮，打开博客搬家界面。

点击“导入”按钮，把备份的博客导入到搬家界面中，勾选要发布到新博客中的文章，点击“批量上传”按钮，即可将所有选择的博客文章自动上传搬家到新博客站点中。也可以点击选择某篇文章后，在右边的编辑窗口中对该文章进行编辑修改。编辑修改完成后，点击“发布文章”按钮，即可将该文章搬到指定的新博客站点并发布。

博客备份搬家功能，是否会被恶意利用？

目前，提供博客备份搬家功能的博客网站和各种工具越来越多，除了给Blogger们除了方便之外，也可能产生一些危害，比如自己的博客有可能会被别有用心的人将其全部复制搬到其它的站点。在Maikr中，这种“恶意搬家”的危害更为明显，因为Maikr中要备份某个博客的所有文章是非常容易的，也不需要用户提供该博客的账号与密码，任意指定某个博客，都可将其备份。再结合其搬家功能，就可轻易复制该博客所有文章。

Maikr 点 评

使用Maikr备份博客文章和进行博客搬家都非常简单，只需几步就能实现备份与搬家操作。Maikr的功能也非常齐全，不仅可备份博客评论，还可在搬家前，对备份的博客文件进行编辑，另外还提供了“抢沙发”之类的功能。在测试过程中，各种博客站点的备份搬家出错现象比较少。唯一不足之处是，在利用Maikr进行搬家操作时，无法把博客中的图片内容搬至相应的空间上。不过Maikr操作简便、支持的博客类型众多，实在是每个Blogger备份与搬家的必备工具。

三、博客备份专家——BlogBak

“BlogBak Ver1.45”是由5ilog博客站点推出的博客备份和搬家工具。与其它博客站点推出的专用工具一样，BlogBak的功能与比Maikr相对要弱得多。虽然BlogBak可以支持众多类型的博客文章备份，但只支持将备份文章直接搬家到5ilog的博客系统，不过利用BlogBak的数据导出与博客站点的XML数据导入功能，还是可方便地进行博客搬家的。

BlogBak Ver1.45支持搬家的博客服务商

BlogBak Ver1.45支持搬家的博客站点还是很多的，例如支持Live spaces（MSN）、Tom、网易163、百度Baidu、搜狐Sohu、腾讯QQ空间、X-Space、Blogger.com、阿里巴巴博客Alibaba、博客动力Blogdriver、优友UUZone、敏思Blogms、CSDN、博客园等众多国内外的博客。同时，BlogBak还支持包括所有使用Bo-blog平台、Oblog平台的博客站点及所有WordPress站点。

1.备份博客文章

BlogBak程序的体积非常小巧，仅有584kB，直接运行即可。如果程序无法运行，那么需要先安装“.NET Framework”组件支持。



程序运行后，首先点击“第1步 选择服务商”下拉列表，在其中选择要备份的博客站点，这里以备份新浪博客为例。



然后点击第2步中的“去登录”按钮，在中间的浏览窗口中将会显示当前选择的博客站点登录页面。输入自己的博客用户名及密码，确定后登录博客站点。

在浏览窗口中登录博客后，按照右边浏览窗口上方的提示进行操作。例如，在备份新浪之类的博客时，需要在浏览窗口上方的“sina用户名”中输入博客用户名，以便程序定位要备份的博客。

如果是在备份使用Oblog平台的博客站点，那么需要在浏览对话窗口中登录博客后，复制“日志管理”中“所有日志”链接，将其粘贴到浏览窗口上面的输入框中；X-Space空间的话，则需要手工输入X-Space空间的地址，然后登录空间，并复制“日志管理”的链接；

Bo-blog平台则需要在浏览对话窗口中登录博客后，进入“日志管理”，直接点击备份即可；QQ空间之类的则需登录空间，进入日志页面方可进行备份。另外，其它一些特殊的博客站点，在浏览窗口上方都有详细的操作提示。



设置完成后，点击“第4步，开始备份”按钮，软件将自动连接博客服务器，获取用户博客中的目录分类及所有文章。



在获取文章信息过程中，有时可能会出现“连接超时”的错误提示，可重新点击“开始备份”按钮。软件会自动将博客文章下载并保存到当前目录中，备份文件是以博客站点拼音开头的XML格式文件，用IE浏览器可直接打开查看。

2.博客搬家

BlogBak不支持直接将备份的博客文章搬家到指定的站点，只要通过手工进行搬家。以Blogbus博客为例，登录BlogBus，进入“管理中心”，选择“实用工具”→“导入导出”，选择备份的XML文件，选择文件格式为“Movable Type导出格式”和“UTF－8编码”。点击“开始导入”按钮，导入完成后即实现手工搬家。

BlogBak 点 评

BlogBak的博客备份功能还是很强的，备份的数据很全，不会出现丢失漏掉的现象。不过功能不够全面，不仅不能备份评论、图片等，操作也没有Maikr简单，而且软件不支持直接进行搬家，只有手工搬家。因此，它只能算是一个比较稳定的博客文章备份工具。

全能的在线博客备份搬家工具

log Mover（http://blog-mover.redv.com/）是一个在线的博客备份搬家通用工具，可在新浪、搜狐、百度、博客天下等博客之间随意搬家，而且最有特色的是，可把日志内容、发布日期、评论标签甚至图片等所有的东西搬家。

操作很简单，三步即可完成。首先点击“从源Blog读取日志”，选择一个博客空间提供商，设置登录用户名和密码，登录后就可以读取博客中的文章了（图14）。点击“去除不需要导入的日志”标签，在这里可以选择需要导入的文章，然后在“导入目标Blog”中选择要导入的博客空间，点击“写入”按钮，即可完成搬家。



四、图片博客也来搬家——拍拍乐2007

除了文字博客外，各种各样的博客也层出不穷，比如图片博客、音乐博客、视频博客等。其中一些博客也发布了专门的搬家工具，例如图片博客搬家工具，可方便地将Flickr之类的图片博客搬家到自己的博客站点上。

拍拍乐2007是“拍拍乐”网站（http://www.886.cn/）提供的一款照片收藏、上传、共享的综合工具，为了方便用户将其它网站的相册转移过来，拍拍乐2007提供了搬家功能，支持Flickr图片博客和网易相册。

这里以Flickr图片博客搬家为例，执行拍拍乐2007，右击状态栏上拍拍乐图标，在弹出菜单中选择“网络相册搬家”→“Flickr相册”命令。

在弹出的对话框中输入Flickr注册邮件，一般注册Flickr博客时都采用的是Yahoo邮箱。

点击下一步按钮，将会弹出一个网页窗口，询问是否允许将拍拍乐搬家工具与Flickr账号建立联系。在其中点击“OK，I'll Allow It”按钮，完成账号关联。

完成关联后，拍拍乐2007软件将会自动下载用户Flickr博客中的图片和相册。下载完毕后，选择将Flickr博客中的相册转移到拍拍乐相册的位置，可选择转移到已有相册或转移到新建相册。最后点击“确定搬家”按钮，即可自动将Flickr博客中的图片和相册搬到拍拍乐网站中了。

拍拍乐点评

拍拍乐2007这样的图片博客搬家工具现在还很少见，虽然支持的图片博客种类不多，但功能还是比较强大和稳定的，对于需要转移图片相册的用户很有作用。

各种博客备份与搬家工具的出现，从另一方面反映了国内博客服务竞争的激烈。相信随着博客服务的竞争越演越烈，各种更多更好用的图片博客、音乐博客甚至视频博客搬家软件也会随之出现的。

工具快报

我的一个朋友在这次诺顿杀毒软件错杀事件中也不幸中了招，并且此人性急，不等新闻出来早早就把C盘格式化重装系统了，当然数据全丢。事后跟我聊天时，他显得很无奈："大侠也要犯错，可如何是好？"在进行一番感叹、调侃兼安慰之后，最后我给他的建议是："尽信杀毒软件，不如无杀毒软件。管他们杀毒软件厂商打成一团，第一件事还是要自己保护自己，以后注意随时备份数据吧。"这大概是生活在如此不安全的年代最无趣的建议了……

■江苏 淮扬客

Calendar Magic 16

□大小：2.12MB　□授权：免费　□语言：英文

□下载：http://www.crsky.com/soft/9252.html

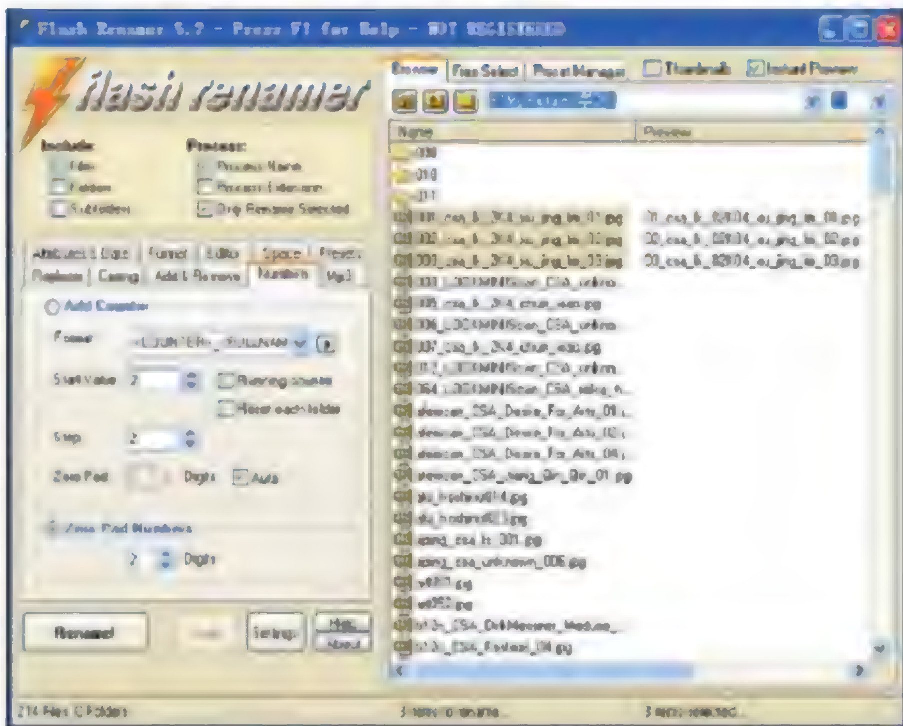


如果光是说有日历、提醒、速记条等功能，你肯定不会感兴趣，不过这个日历软件除了这些功能外，还有更多有趣的功能。下面笔者就来列举几条：设定好你的城市后，将可看到当天的日落日出、月升月降时间；可换算多种历法，假如你看到公历某日对应农历某日，又想查找多少年前/后还会出现这种情况，软件也可办到；可以计算任意两个城市在地球球面上的距离；可进行时间的四则运算；可以计算跟日期相关的生理周期……可能唯一你需要迈过的难关就是英语词汇，赶紧开个翻译软件来体会它的好处吧！

Flash Renamer 5.2

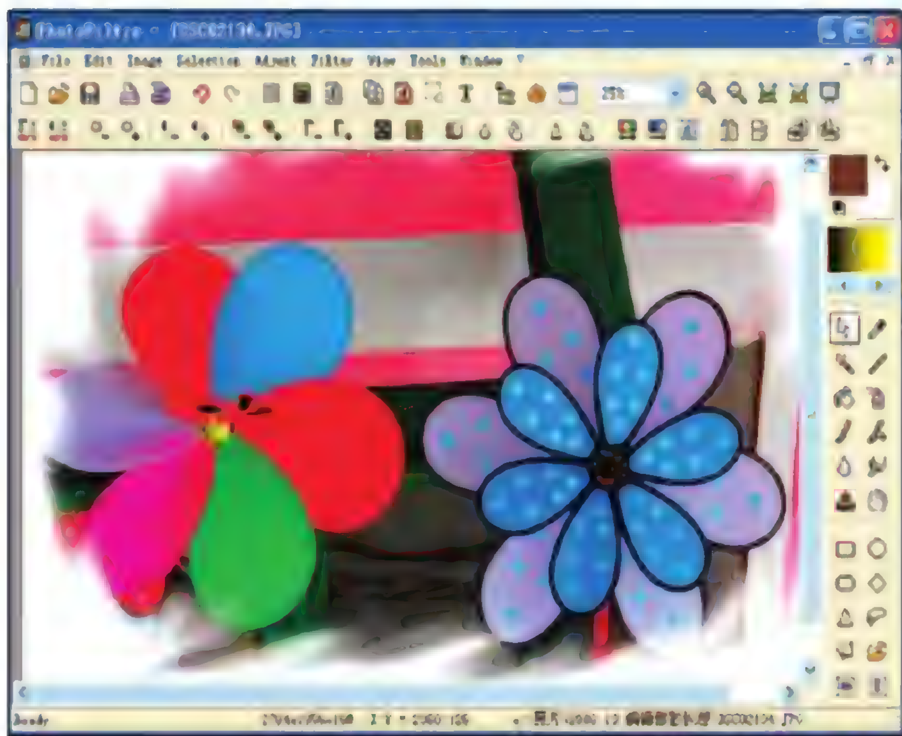
□大小：1.63MB　□授权：共享　□语言：英文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/17176.htm



笔者用过不少文件名修改软件，大多不是设置繁复，就是功能过于简单。而Flash Renamer功能既强大，使用起来还非常简洁，而且其作者所称的"共享"只是在软件启动时显示一个注册窗口，实际上可说是完全免费的。这款软件支持的批量文件修改方式包括：指定字符位置的大小写转换、在指定位置添加/替换/删除字符、系列数字添加、修改包括时间在内的各种文件属性、自行一次性输入要修改的所有文件名、组合软件提供的各种表达式（如原文件名用<NAME>表示）修改文件名，还有一个特色功能就是根据MP3文件的标签来修改名字……软件提供实时预览效果，并且修改后还可还原。当你有大量文件名需要修改时，一定拿它来省省时间哦！

PhotoFiltre 9.0



□大小：1.59MB　□授权：免费　□语言：英文

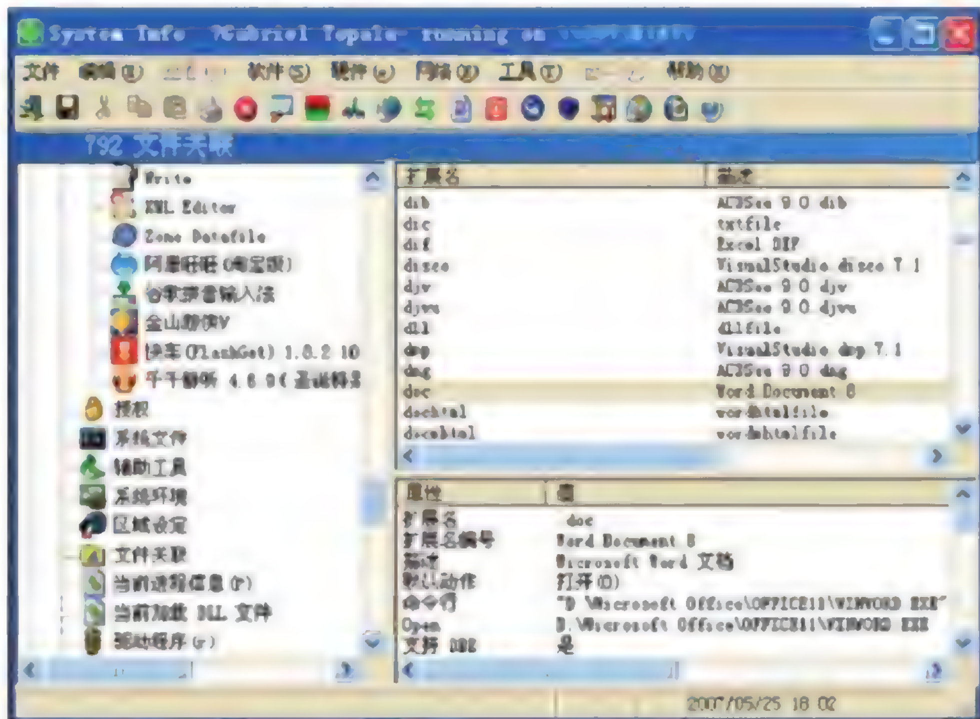
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/54834.htm

算起来CS3应当是Photoshop的第10版了，而这个名叫PhotoFiltre的软件也已经出到了第9版，并且有意思的是，后者在功能上很像一个简装版的前者。Photoshop中常见的功能，如对比度/亮度调节、仿制图章、画笔、套索、色彩调整、蒙版、图片浏览器、滤镜等它都有。当然作为一个只有1.59MB大小的软件，它也有自己的特色，那就是常规操作非常快，只要在工具上点一点，而不需要打开一个参数设置对话框，就能完成操作。同时它的一些特色功能，如给图片添加"面具"边框也很实用。总之如果对Photoshop的复杂或价格有些头大，不妨一试该软件。

System Info (SIW)

□大小：1.50MB　□授权：免费　□语言：简体中文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/36531.htm



一款很好用的全面显示系统软件、硬件、网络三大类信息的绿色软件，可让你对自己正在使用的机器有一个系统的了解。软件信息部分的"文件关联""打开文件""自动运行程序""当前进程信息""音频视频解码器"等能帮你诊断不少系统问题；网络部分信息部分的工具也很全面，端口扫描、Trace、Ping、Whois等命令都可快速调用；硬件部分相比同类软件稍嫌复杂，但也许对于专家来说可得到更全面的信息。第一次使用时请点击菜单"Tools→Option"，在弹出对话框中将Language设置为简体中文。

Hide Folders XP 2.8



□大小：1.21MB　□授权：共享　□语言：简体中文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/6393.htm

这是一个操作简单的可隐藏加密系统上任意文件夹的软件。只要设定初始密码（注意试用版密码只能设定为“demo”，并且进入设置界面时无需输入密码），即可任意添加要保护的文件夹，并分别设定/解除各文件夹的保护方式。软件提供3种保护方式，一种是“隐藏”，文件夹将在资源管理器中不可见，但可通过输入路径访问的其中文件；一种是“锁定”，文件夹可见但不允许任何访问；另一种则二者兼备。初次使用请点击菜单“Tools→Language→Chinese”完成界面中文化。最后提醒一下，该软件官方网站还有一款只能隐藏加密一个文件夹的免费软件“My Lockbox”，如果你平时只对一个文件夹加密，那么下载安装它即可。

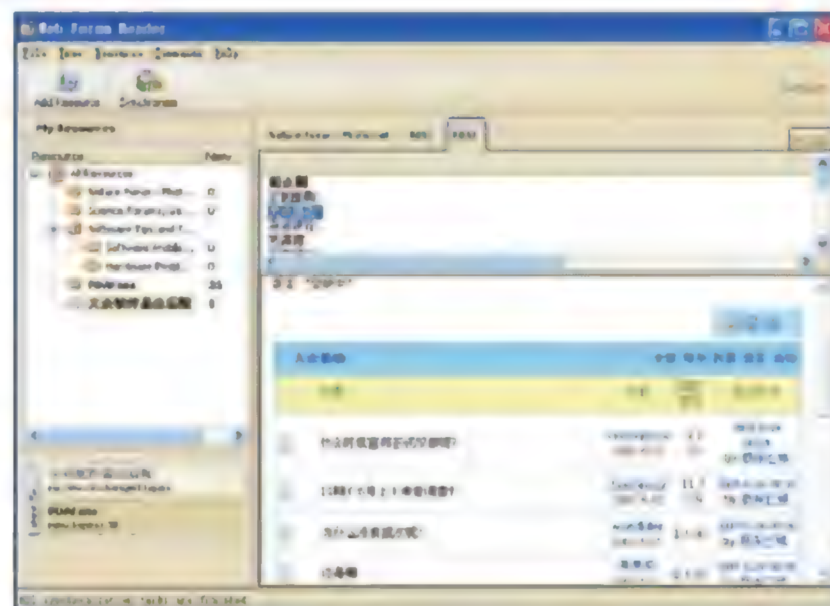


PScanner++ 1.5

□大小：817kB　□授权：免费　□语言：英文
□下载：http://www.download.com/PScanner—/3000—8022_4—10676619.html

恶意软件为了保护自己不被发现或删除，经常对自己在磁盘上的存储文件采取隐藏、打包（Packed）、锁定、交替数据流（ADS）等处理方式。因此如果对硬盘扫描，将所有有此类属性的文件都查找出来，将会对恶意软件的检测与清除助益良多，而PScannner++的主要功能即是如此。此外，它还带有Hijacker（劫持者）与恶意进程/服务检测功能，并将可疑项目标识出来。最后，该软件还在自己的界面中整合了系统还原、硬盘清理、注册表、命令行提示、IE设置重置等工具，调用起来非常方便。

Web Forum Reader 1.0



□大小：957kB　□授权：免费　□语言：英文
□下载：http://http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_contents/1182614400/35844.shtml

你的收藏夹中有不少自己喜欢的论坛地址吧，你平时是一个个去浏览更新吗？这款软件提供了一种新的阅读方式，它会对新增和新被回复的帖子进行检测，在每次使用同步（Synchronize）命令后，就会一次性将新帖的信息下载。同步好后，虽然你还需上网才能查看新帖，但会发现速度大幅提高。这里简要说明一下增加论坛资源（Add Source）的方法，在第一步输入地址之后，软件会打开这个论坛页面，让你任意点击标记两个连续的项目（如帖子的标题链接）以便其准确识别所有项目，现在的论坛一般都有分论坛，笔者这里建议在输入页面时直接输入分论坛地址而不是总论坛，这样软件识别出来的才是帖子而不是分论坛项目。在这一步后，软件后列出它检测出的项目，并询问你是否检测完全，如果没有，就应选第二项再进行标记，直至检测完全。



KB Piano 2.2

□大小：1.93MB　□授权：共享　□语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/22147.htm

如果你的音乐才能因为没有一台钢琴而被荒废，或有时你仅仅是想录下你“即兴”想出来的一段曲子，那KB Piano可是个很好的帮手。它巧妙地利用了键盘上各键位的相对位置，模拟了真实钢琴上的键位（例如键位“W”是一个白键，键位“3”则刚好可模拟这个白键右上的黑键），这样有钢琴基础的用户也能快速适应。同时它同时可建立15个混音轨，足够你进行简单的“创作”了。注意由于键盘键位有限，不可能完全对应钢琴，故软件使用F1～F12键进行八度音阶调节（例如F3就比F2高出一个八度）。

PC数据保镖 2.0



□大小：83.4MB　□授权：商业　□语言：简体中文
□官方主页：http://home.upmcn.com

这是一款方便简单的数据备份软件，通过5步向导就可轻松备份重要数据备份到本地磁盘或移动存储器上。利用PDM2.0的过滤功能，用户可以很方便选择要备份文件的类型，或排除不想备份的文件类型，从而达到快速高效的备份。同时可以定时记录对任务数据的更改的操作，这样用户可根据节点时间范围恢复不同状态的文件，因而轻易找回某个固定时间段的文件或数据。软件最大的特点就是简单好用，适合普通用户。

中国共享软件

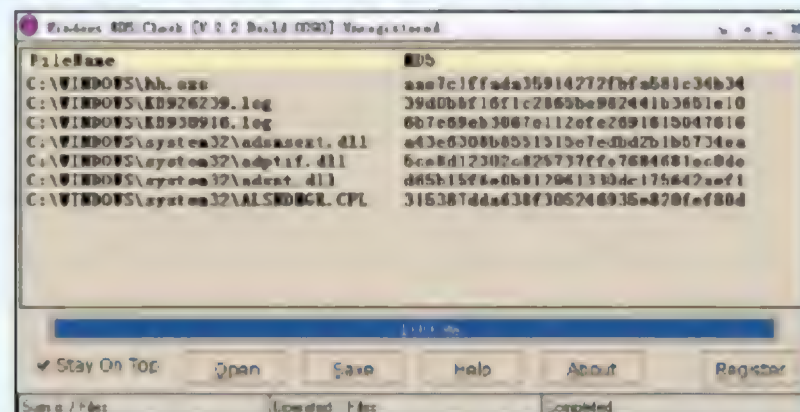
■重庆 CoCo

文件完整性检测机——Windows MD5 Check

□版本：2.2 □大小：380kB □授权：共享软件 □作者：黑色玫瑰
□平台：WinNT/2000/XP □注册费用：15元 □未注册限制：计算次数限制
□主页：http://shop34334667.taobao.com
□下载注册：http://www.sharebank.com.cn/soft/SoftView_10216.htm

说明：一款对文件进行校验，检测其完整性的小工具。任何Windows系统中的可执行程序、压缩包、文档文件、图像视频等，都可通过软件来快速得到它的MD5校验值，并可将计算出来的值进行存盘，方便以后的使用和比较。软件支持拖拽和批量处理功能，只需要轻松将任意文件拖放到其窗口中，即可自动快速进行校验码的检查和计算。从网上下载来的文件使用它来检测一下完整性，可以很好防止文件损坏或被恶意修改。

点评：大部分的病毒木马都是通过网络这个途径进行传播，这也就让我们从网上下载文件多了一层担忧。为了防止文件被黑客修改或植入恶意程序，很多网站开始在下载的同时提供一个称为MD5码的数值。将下载回来的文件进行MD5码的校验，如果MD5和原始网站所提供的不相同，就可以判定文件受损。这样在我们执行任何从网络上下载的东西时，WMD5 Check为我们提供一道挡在其间的“安全门”。



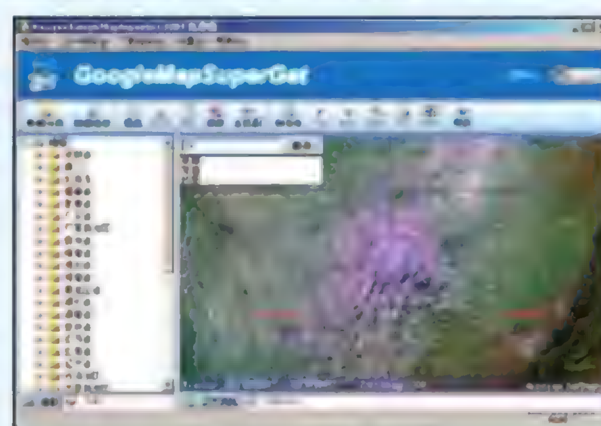
下载前多校验，病毒木马逃不脱

Google卫星地图帮你截——SuperGet

□版本：10.25 □大小：4.2MB □授权：共享软件 □作者：arceyes
□平台：WinNT/2000/XP □注册费用：35元（个人版）
□未注册限制：地图下载不完整 □主页：http://cn.arceyes.net
□下载注册：http://www.sharebank.com.cn/soft/SoftView_21018.htm

说明：一款基于著名的Google卫星地图服务的增强型小工具，可快速将我们指定的世界范围内的卫星地图进行多线程下载。我们可用鼠标框选、经纬度定义等多种方式进行范围选择，下载卫星地图的同时，能输出精确的坐标文件。软件还提供了全球著名的城市坐标，让我们快速领略不同地域的风光和风土人情。无需使用英文，给出一个城市或地区的汉语拼音，软件可自动帮我们找到其相应的中文名称，并快速定位。

点评：Google卫星地图可以说是一个神奇的软件，它让我们足不出户就可俯瞰地球上的任意一个角落。从南极到北极、从自由女神像到泰姬陵、从非洲大草原到撒哈拉沙漠，瞬间即可时空穿越。在欣赏一幕幕世间万千后，SuperGet可以帮助我们将其下载到电脑的硬盘中。像下载工具一样所提供的多线程下载和断点续传，最佳状态1分钟可下载60余张地图，最高消耗状态也仅仅占用了2%的CPU资源，欣赏美景的同时，美景也被我们永久保存和珍藏。



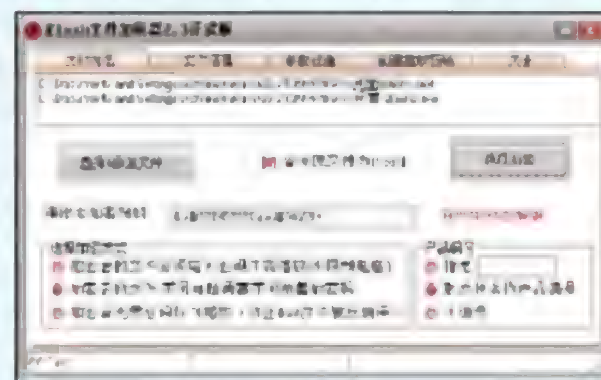
拼音查询卫星地图

保护你的Flash文件——Flash文件加密器

□版本：2.3 □大小：1.6MB □授权：共享软件
□作者：drmchina □平台：WinNT/2000/XP □注册费用：499元
□未注册限制：注册提示 □主页：http://www.china-drm.com
□下载注册：http://www.sharebank.com.cn/soft/SoftView_21615.htm

说明：一款保护我们制作的Flash动画文件版权的小工具。经过软件加密后的Flash动画，不仅无法被反编译解码，同时还可以像使用共享软件一样，通过输入特定的授权码或序列号才能进行播放。软件所使用的序列号是与用户的电脑硬件进行绑定的，即使获知一台电脑上的序列号码，也无法在其他机器上使用，很大程度上遏制了侵犯版权的盗版传播途径。软件还可设置有效期限，将动画限定在某个特定的时间段才能播放。

点评：网络促进了文化的交流与共享，同时也带来了大量的版权问题。辛辛苦苦制作出的东西，本来可以通过它获得不菲的收入，却被盗版搅得颗粒无收，极大打消了创造者的积极性。软件针对互联网上流行的Flash动画，为其制作者提供了一个保护版权的武器，让我们的动画作品也能像软件一样，通过注册码的发放，在赢得了用户的同时，也为自己赢得了获利的空间。也许唯一需要我们关心的就是，如何让你的动画能吸引更多的用户。



全方位保护flash动画版权

偷天换日视频聊天——Fix8

□版本：1.1.14 □大小：29MB □授权：免费软件 □作者：junyan.wei
□平台：WinNT/2000/XP □注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.fix8.cn □下载注册：http://www.fix8.cn/download.jsp

说明：一款用于视频聊天的增强型工具，可以将我们在摄像头中的头像换成任意卡通形象，并支持各种神态和语调动作。从小布什到白雪公主，从变形金刚到忍者神龟，你都可以变成他们的样子与网友视频对话。视频过程中除了我们头像外，室内的场景、我们的衣着手势等都保持原样，感觉就是带上了一个面具参加万圣节的化妆舞会。在不想让对方见到自己的真实面目时，这样的打扮也许能给他（她）一个不小的惊喜呢。

点评：网络聊天本身就是一种虚拟二进制的交流，我们总是希望能在网络上换一个活法，变成自己最期望的样子。或是英俊风流的才子，或是拯救世界的超级英雄。Fix8就是这样一款小工具，帮助我们改换一个自己最喜欢的网络形象，就像论坛里的头像一样，不同的是它展现在我们视频聊天中。软件提供了丰富的表情功能，当你大笑、忧愁或是伤心时，你的网络形象也能做出相应的表情，很神奇不是？想让对方大惊失色？在于你的创意和想象力的多少了。



发型头饰化妆物品应有尽有

应用心得

编者按： Vista系统推出一段时间了，估计大家都已经试用。对于Vista系统有什么使用心得和技巧，欢迎大家给本栏目投稿，投稿信箱：Say@popsoft.com.cn。

本期推荐文章

轻松实现软件的“移植”操作

■ 河南 花的神明

对于软件的安装和卸载操作，大家都非常熟悉了。但是，如果把软件从一个位置移动到另一个位置，还要保证该软件可正常运行，操作起来就不那么简单了。因为对于大多数软件来说，其安装过程不仅涉及到相关文件的复制，还涉及到对注册表、系统文件、配置文件的更改操作。因此，软件的移植过程不仅涉及到自身的文件，还需将其在系统中的有关信息一并移植才行。如果简单地通过文件的剪切操作，是无法保证该软件正常运行的。

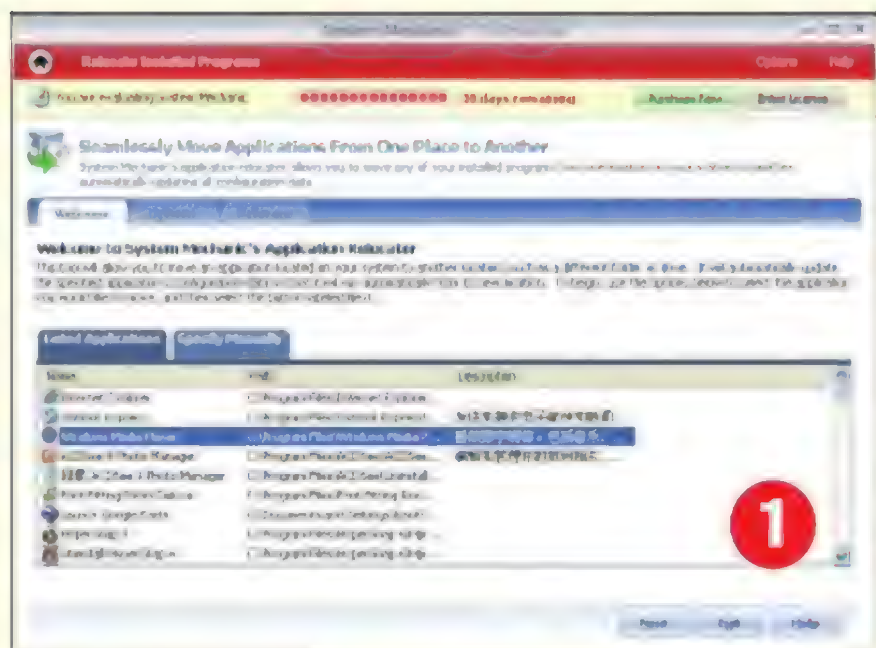
当然，对于一些看似绿色的软件，虽然通过剪切、复制操作可以移动到新的位置，且不影响其使用。但是这些软件在最初的安装过程中，仍然会在注册表中写入大量信息，简单的移植会在注册表中留下大量的垃圾信息。

此外，当在系统盘中安装了大量的软件后，往往造成系统盘文件体积过于庞大，系统的运行效率降低等问题。将软件移植到其他盘中可以有效提高系统的运行速度，本文分析了如何使用System Mechanic和EZ File Transplanter来实现软件的“无痛”移植。

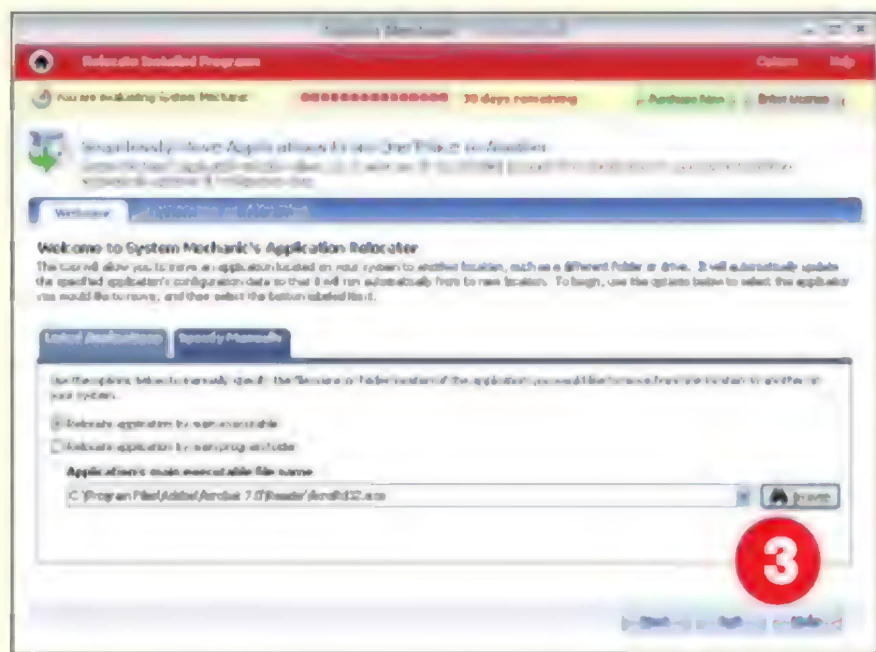
一、利用System Mechanic“移植”软件

System Mechanic是一款老牌系统维护软件，可以让你的系统运行更加流畅。利用其内置的Software Relocater功能，允许你将软件移动到新的位置，智能分析并移动与之关联的所有项目，而不影响其正常使用。下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/19616.htm。

在System Mechanic窗口左下角的导航栏中点击“Manage System Configuration”按钮，在其上“I want to”列表中点击“Relocate Installed Programs”按钮，在弹出窗口（**如图1**）的“Listed Application”面板中列出了所有已经安装的软件。在列表中选择需要“移植”的软件（例如“ACDSee”等），点击“Next”按钮；在“Option”面板（**如图2**）中的“Root Destination Folder”栏中点击“Browser”按钮，选择该软件新的保存路径。在“Relocation Depth”栏中设置软件移动的方式，包括只移动软件自身的安装文件，还是包括与之关联的所有文件。在“Relocation Scope”栏中选择软件移动的范围，包括是否移动与之关联的文件或者文件夹、更新对应的注册表项目、更新对应的快捷方式、更新对应的配置文件等项目。最后点击“Next”按钮，即可开始软件移动操作。

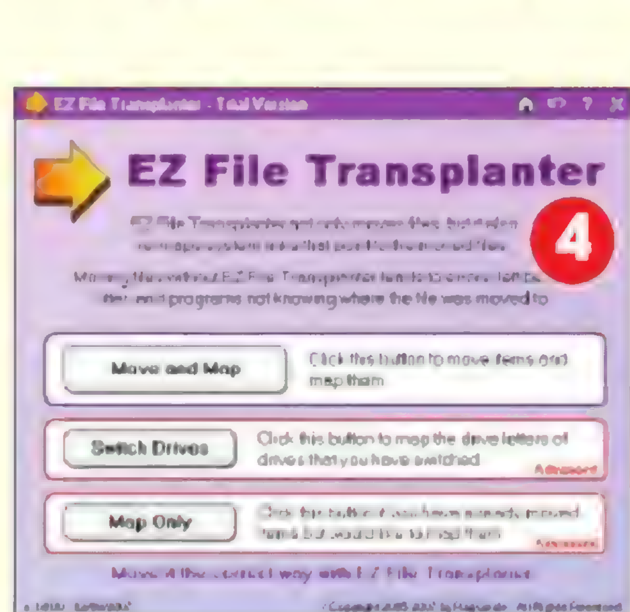






System Mechanic的软件移动功能非常强大，不仅可以移动已经安装的软件，还可以对任意选定的程序进行移动操作。在“Relocate Installed Programs”窗口（**如图3**）的“Specify Manually”面板中选择“Relocate application by main executable”项，表示移动选定的程序；如果选择“Relocate application by main program folder”项，表示选择程序所在的文件夹。点击其下的“Browse”按钮，选择需要移动的程序或者文件夹即可。之后点击“Next”按钮，在“Option”面板中按照上述方法即可完成选定程序的移动操作。

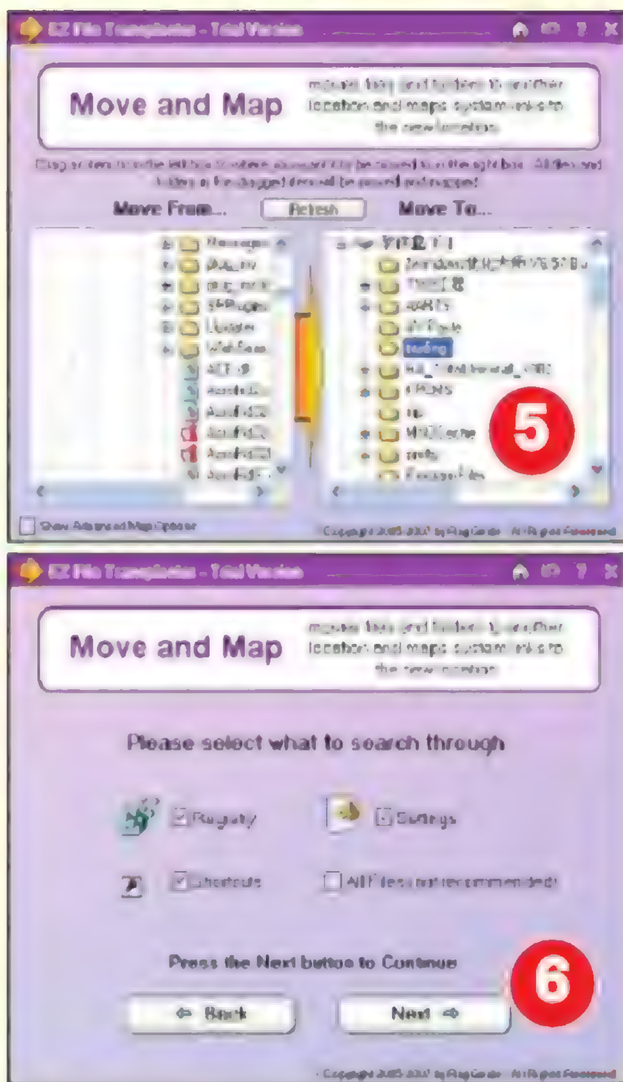
二、利用EZ File Transplanter“移植”软件



启动EZ File Transplanter（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/55228.htm）后，根据提示连续点击“Next”按钮，进入软件移植模式窗口（**如图4**）。如果点击其中的“Move and Map”按钮，表示移动文

件并更换所有的参数；如果点击“Switch Drivers”按钮，表示移动选定分区的文件到另外一个分区，同时自动更改所有的文件关联项目；如果点击“Map only”按钮，表示仅仅移动文件，相当于对文件进行剪切操作。

这里以点击“Move and Map”按钮为例进行说明。在弹出窗口（如图5）的“Move From”栏中选择需要“移植”程序的整个安装文件夹，用鼠标将其拖动到窗口右侧“Move To”列表中的对应位置。在打开的窗口中选择“Move Files”项，同时勾选窗口底部的“Show Advanced Map Options”项，点击“Next”按钮。在弹出的搜索项目窗口（如图6）中勾选所有的项目，包括相关的注册表键值、配置文件、快捷方式、与之关联的所有文件等。点击“Next”按钮，在下一步窗口中选择软件的搜索位置，EZ File Transplanter默认搜索本机中的所有硬盘，来确定和该软件有关的所有其他关联项目。因为大多数软件都安装在C盘，因此这里只需要选中C盘即可。当然，也可以选用默认设置，保证移植操作的严密性。最后点击“Start”按钮，EZ File Transplanter开始将所有相关的文件移动到指定的新位置。这里需要指出的是，如果涉及到的文件目前正在使用，会造成无法移动的错误，因此该程序最好在Windows的安全模式下运行。当文件移动完成后，就可以在新位置使用该软件了；同时可以看到其原先的桌面，“开始”菜单中的有关项目全都更正过来了。当然，如发现移植后的软件出现无法运行的故障，可以在EZ File Transplanter窗口中点击“撤销”按钮。EZ File Transplanter可以对一天、一周、一月前的移植情况进行特效操作，恢复软件的原始面貌。



揪出Excel 2007的“语音”功能

■ 山东 王杰

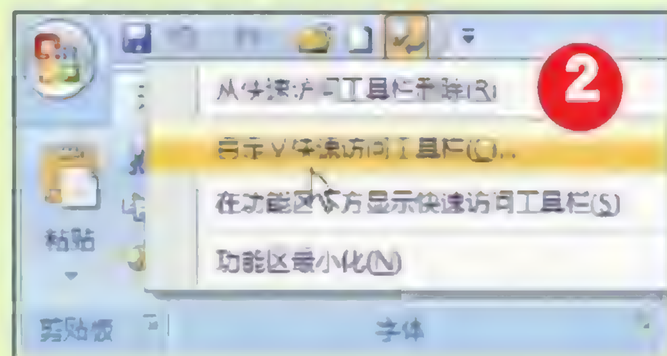
从Excel 2002开始，其“工具”菜单中就提供了一个“语音”功能，可以朗读工作表中的数据。该功能有助于用户检测输入错误，许多用户对它喜爱有加。然而到了Excel 2007中，用户却找不到这个功能了。而且，在Excel 2007帮助文件中，也声明“语音”功能被删除了（如图1）。难道该功能真的被删除了？非也，因为以下的操作即可揪出“语音”功能：

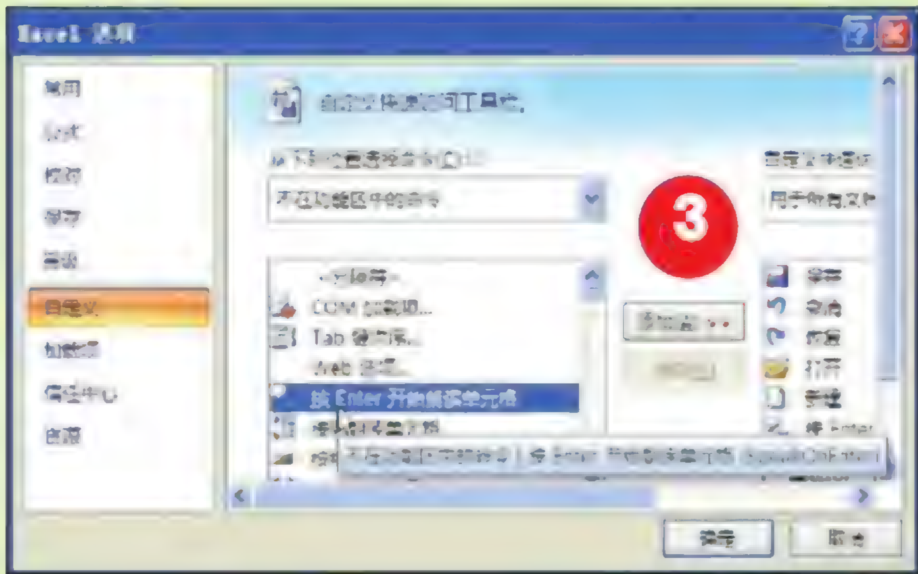
1.启动Excel 2007；

2.右键单击快速访问工具栏，然后从快捷菜单中单击“自定义快速访问工具栏”（如图2）；

3.在“从下列位置选择命令”下拉列表框中，单击“不在功能区中的命令”，再在下面的命令列表中，单击“按Enter开始朗读单元格”（如图3），然后单击“添加”按钮；







4.单击“确定”按钮。

现在，单击快速访问工具栏上的“按Enter开始朗读单元格”按钮，使其呈现出被按下的状态。然后，你就可以在任意一个单元格中输入内容，按下Enter后，就会听到标准的普通话男声了。Excel朗读的是工作表中当前可见的内容。例如，如果工作表为公式视图，则计算机将朗读公式；如果工作表中的数据是隐藏的，则计算机不朗读该数据。

让Ping操作不再枯燥乏味

■河南 冰玉

大家知道，Ping命令是最常用的网络操作命令。但是，Ping命令必须在CMD窗口中手工操作，不仅使用起来比较繁琐，而且满屏的E文会让初学者一头雾水。相比之下，“科来Ping工具”是一款3D图形化的网络传输性能检测工具，可以让Ping操作变得生动有趣；能够非常直观地提供网络的丢包率、最小响应时间、平均响应时间、最大响应时间等常规探测信息；还能提供域名和IP的物理位置、Ping操作的响应图表等高级信息；并且允许用户自由调整Ping操作的各项参数，以获得最佳的测试效果。其下载地址为http://www.colasoft.com.cn/download/cping.exe。

在科来Ping工具主窗口顶部的地址栏中输入目标地址，点击“开始Ping”按钮，即可开始对目标进行不间断的Ping探测，稍后在窗口中部的分析图表中动态显示相关数据。其中X轴表示经过的时间（每小格间隔500毫秒），Y



轴表示网络数据包回应时间（以毫秒为单位）。这样用户就可以直观深入地了解整个Ping探测的过程和网络传输性能了。在工具栏上点击左侧第一个按钮，表示将当前的探测图表保存为单独的BMP图片；点击第二个按钮，表示在3D和2D效果之间切换图表；点击第四/第五/第六个按钮，分别表示显示折线图/面积图/柱状图类型的图表，可以根据需要进行选择。

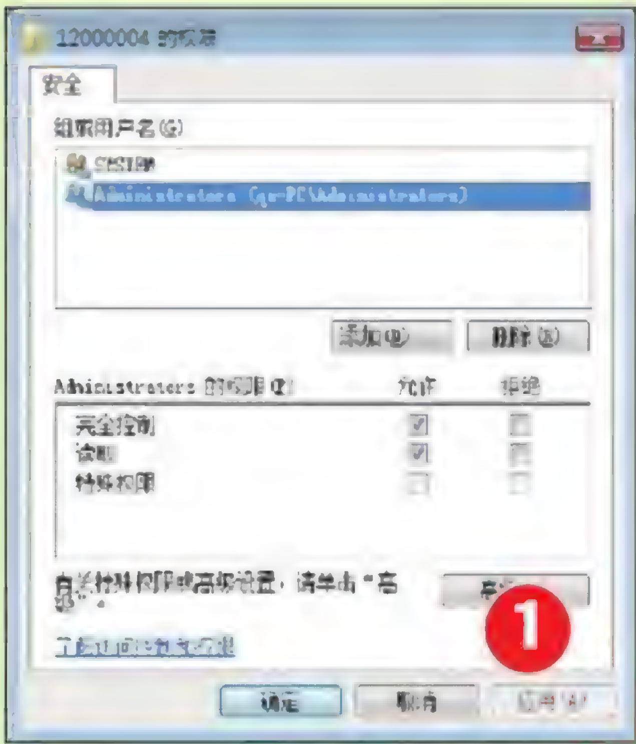
在窗口左下角列出了Ping统计数据，包括目标机IP、地点、发送的数据包数量、接收的数据包数量、丢失的数据包数量、最小/最大/平均相应时间等信息。在右下角的报告栏中动态显示每次Ping操作的相关参数，包括数据包的长度、回应时间、TTL值等内容。如果显示“回应超时”，则表示本次Ping操作失败。在报告栏的工具栏上点击“选择所有数据”按钮，即可选中其中的所有数据。在其右键菜单上点击“拷贝”项，即可实现复制操作。当需要结束Ping操作时，点击“停止Ping”按钮即可。同Windows自带的Ping命令不同，科来Ping工具还可以同时对多个目标地址进行探测。方法很简单，在地址栏中输入多个目标地址，彼此之间以分号分隔即可，其余操作和上述相同。科来Ping工具会在动态分析图表中以不同的颜色加以区分（**如图1**），利用这一特点，可以很容易地比较不同网络主机的反应速度，从而确定哪台主机具有最快的访问速度。

在使用系统自带的Ping命令时，如果需要修改命令行参数的话，手工操作就显得很麻烦，你必须牢记不同参数及其含义。有了科来Ping工具，即使是初学者，也可以自由地调整各项Ping参数了。点击菜单“设置”→“设置”项，在弹出窗口（**如图2**）中拖动不同的滑块，就可以轻松调整发包大小、TTL值、超时参数、两次Ping时间延迟、主机地址查询、图表更新间隔等参数。之后点击“确定”按钮保存设置即可。这样，就可以更加精确地控制Ping操作了。

Vista双启动菜单小手术

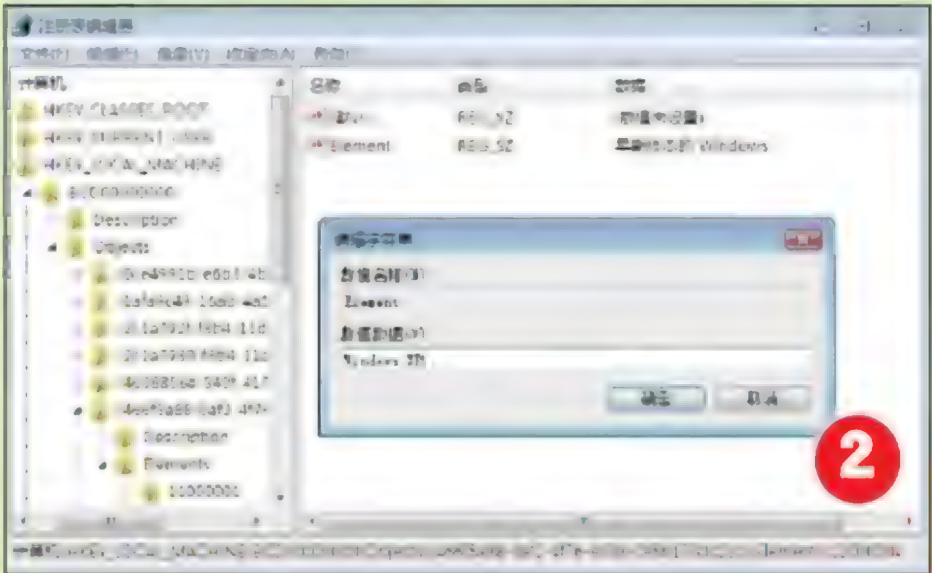
■ 辽宁 QS

很多朋友一方面不想放弃Windows XP的稳定与成熟，另一方面又想体验一下Windows Vista的精致与美妙，于是安装双系统成了唯一的选择。安装双系统后，启动计算机过程中会出现启动选项菜单，其中一个是“Windows Vista”，选择后可以进入到Vista操作系统。而另一个是“早期版本的Windows”，选择后进入的是Windows XP。将Windows XP显示成“早期版本的Windows”，看着实在别扭。那么，有没有办法拨乱反正，重新修改为正确的呢？



第1步：单击“开始”→“运行”，打开运行对话框；键入“Regedit”，回车后打开注册表编辑器。

第2步：依次展开如下分支[HKEY_LOCAL_MACHINE\BCD00000000\Objects\{466f5a88-0af2-4f76-9038-095b170dc21c}\Elements\12000004]，在右侧窗格中，发现“Element”字符串值的默认键值为“早期版本的Windows”。我们只需将此描述信息修改为自己需要的内容即可。不过，我们无法直接修改，在修改前必须先赋予Administrators权限。



第3步：在“12000004”上单击鼠标右键，选择“权限”命令，打开权限窗口。在权限窗口中，在“组或用户名”列表框中选择“Administrators”，在下方的“Administrators的权限”列表中勾选“完全控制”，单击“确定”按钮（**如图1**）。

第4步：在注册表右侧窗格中，双击“Element”字符串值；在打开的对话框中，将默认的“早期版本的Windows”修改为“Microsoft Windows XP”，单击“确定”按钮（**如图2**）。

现在重新启动计算机，我们会惊喜地发现，启动菜单已经按我们自己定义的描述信息来显示了。

配置网络，我要"帮手"

■ 安徽 屠志成

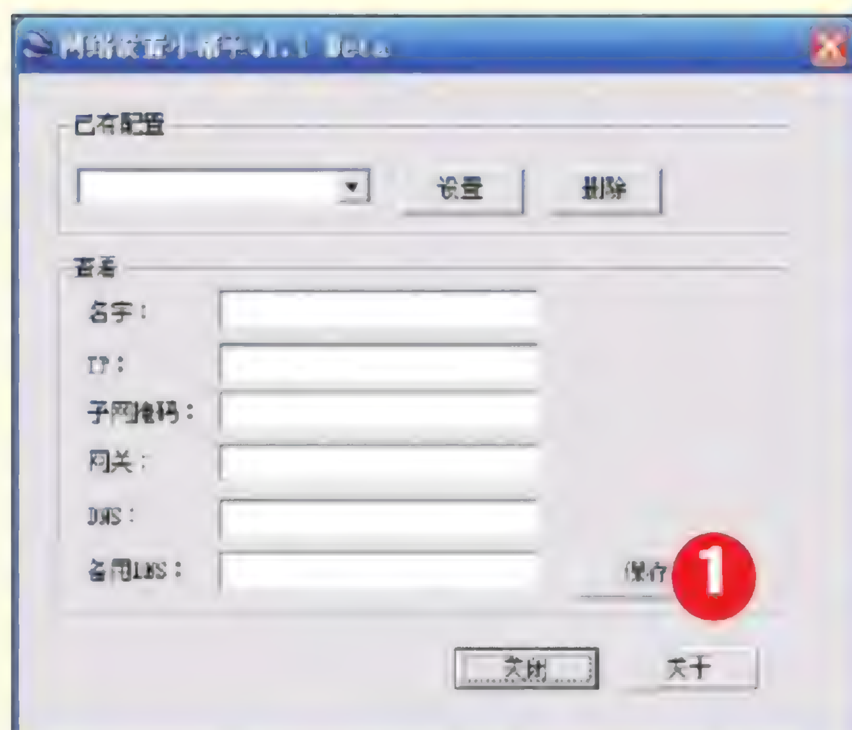
笔者单位的局域网里有上百台电脑，虽然路由器开启了自动分配IP地址的功能（通过DHCP指派），但遇到路由器出现软故障时，同事们还是喜欢自己手动设置IP地址，常常不是弄得上不了网，就是造成IP地址冲突。为了方便解决这个问题并且尽量减少工作量，笔者从网上找到了"网络设置小帮手"这款小软件（下载地址：www.box.net/index.php?rm=box_v2_download_shared_file&file_id=f_28727046），轻松解决了网内电脑的网络配置问题。

一、规划局域网中的IP地址

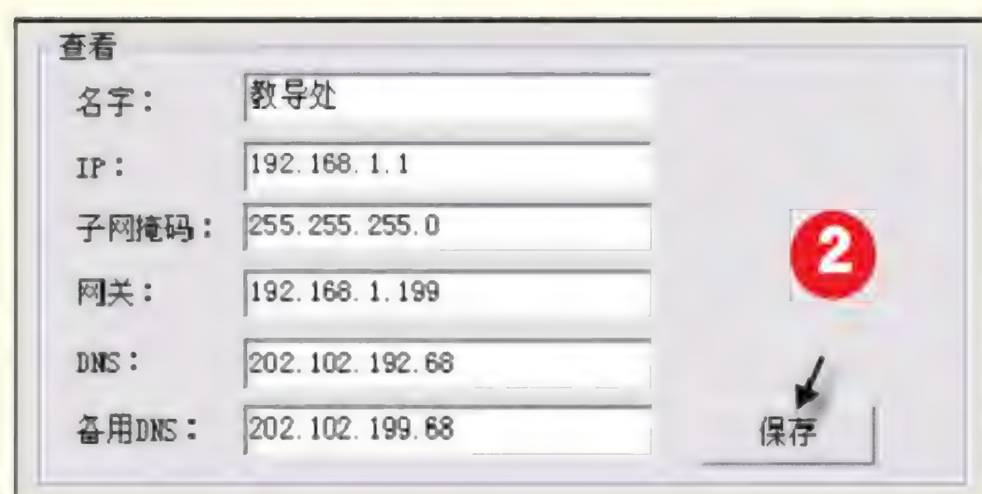
上百台电脑的IP地址确实不好管理，所以应该先制定一个统一规划。考虑到电脑数量和自动分配地址的问题，把路由器IP地址设为"192.168.1.199"，网内电脑的IP地址从"192.168.1.1"起一直往后设置，并且把IP地址和各部门的电脑一一对应起来。

二、制作一个网络配置模板

把下载后的压缩包解压到一个文件夹，启动其中的IpConfigurer.exe软件（**如图1**）。如果对每台机子的IP地址都设置一遍，也是一件相当繁琐的事情。我们知道，在一个局域网中，每台机子的网络设置，只有IP地址4组数字中的最后一组不同（可以在0～254之间），其他的如子网掩码、默认网关、DNS、备用DNS都是一样的。通过研究，笔者发现，这款软件会把每一个网络配置以预设的名字保存到IpConfigurer.exe所在文件夹的confs子文件夹中。这些以.ruru为扩展名的文件其实都是文本文件。因此，笔者决定先生成一个配置文件，然后以此为模板批量生成其他的配置文件。



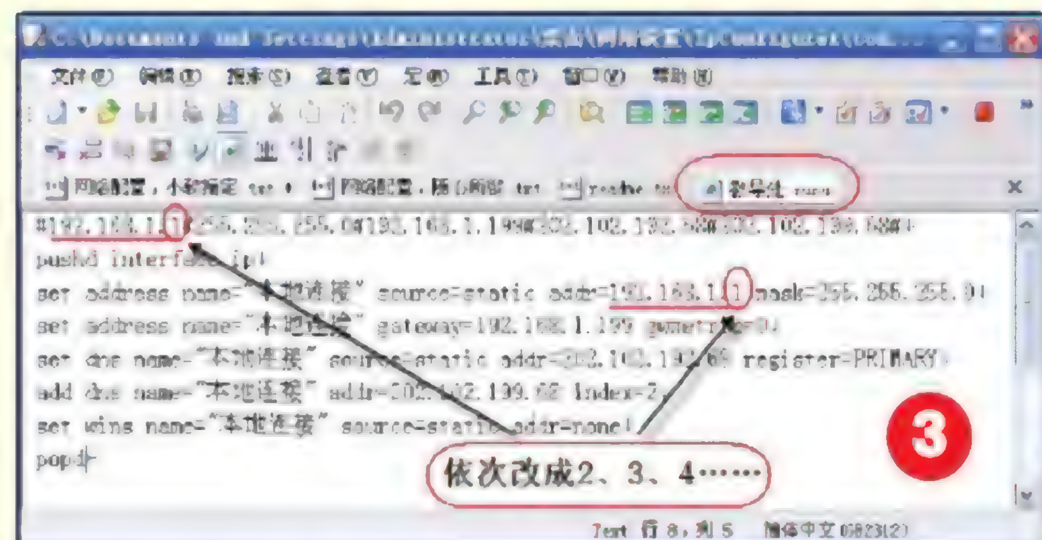
为了更直观，在"名字"后填入部门名称（如"教导处"），"IP"后填入"192.168.1.1"，"子网掩码"后填入"255.255.255.0"，"网关"后填入"192.168.1.199"，"DNS"和"备用DNS"后分别填入"202.102.192.68"和"202.102.199.68"，然后单击"保存"（**如图2**），生成第一个配置文件"教导处.ruru"。



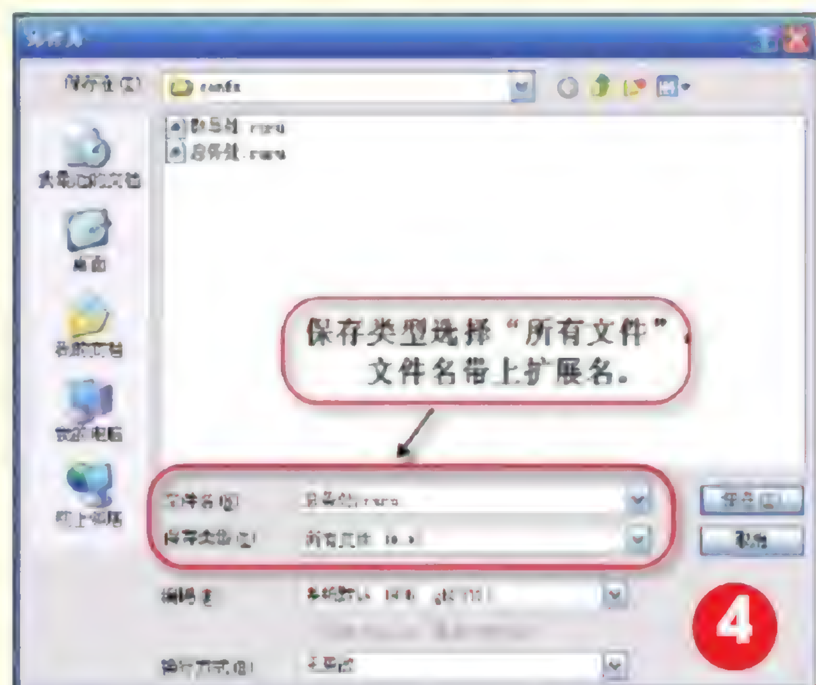
注："网关"对应的是路由器的局域网IP地址，所以要填"192.168.1.199"。"202.102.192.68"和"202.102.199.68"是安徽电信DNS服务器的IP地址。读者朋友对这里的数据要酌情变通。

三、批量生成网络配置文件

进入confs文件夹，用文本编辑器打开"教导处.ruru"，把两处"192.168.1.1"中第4组的"1"改为"2"（**如图3**），然后以别的名称（如"总务处.ruru"）另存到confs文件夹。依此类推，数字依次改下去，文件名称也改下去。如果一个部门有多台电脑，在部门名称后加数字进行区别；如果是私人用机，则以使用者姓名命名。这样很快就能生成许多配置文件。

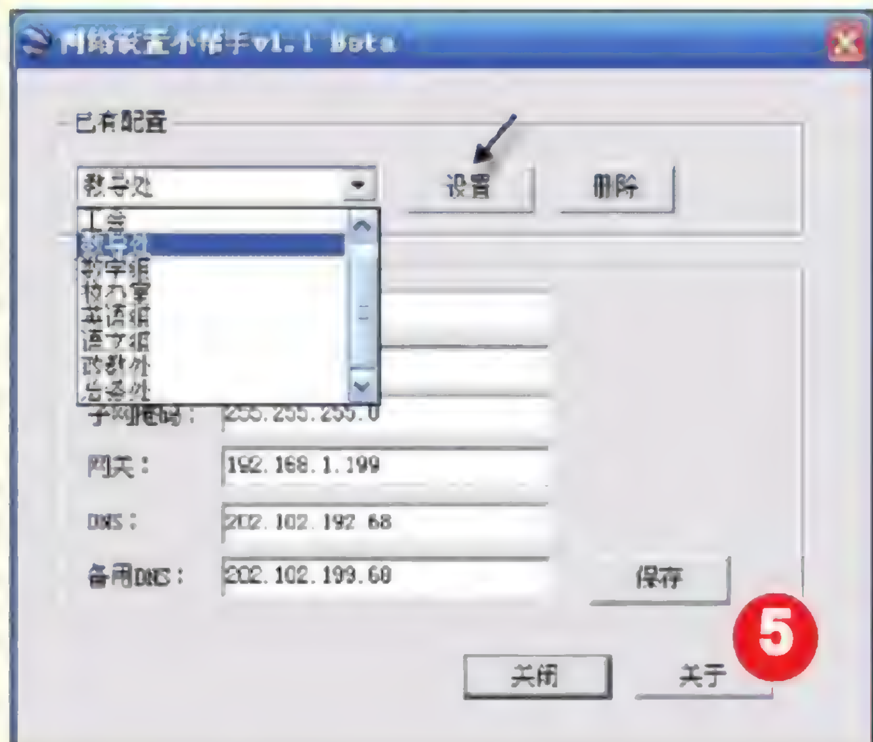


注：另存时"文件类型"要选"所有文件"，这样才能以.ruru为扩展名进行保存（**如图4**）；也可以通过在"文件名.扩展名"外加英文引号的方式进行保存。



四、快速应用网络配置

制作好所有的配置文件后，把IpConfigurer.exe所在的整个文件夹拷到一个U盘上。插到某一部门的电脑上，启动"网络设置小帮手"，"已有配置"列表中就会出现一串长长的配置名称。选择与这个部门名称相对应的配置，各种信息会在"查看"栏里显示出来。核对无误后，单击"设置"，这个配置就会在这台电脑上生效（**如图5**）。其他电脑都照此执行。

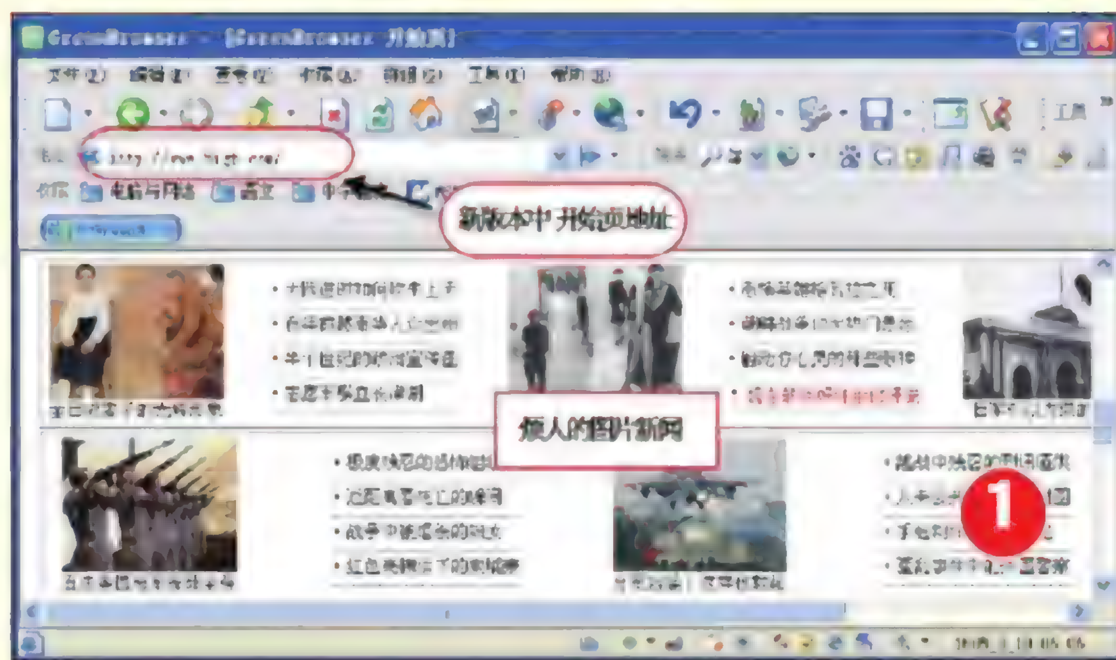


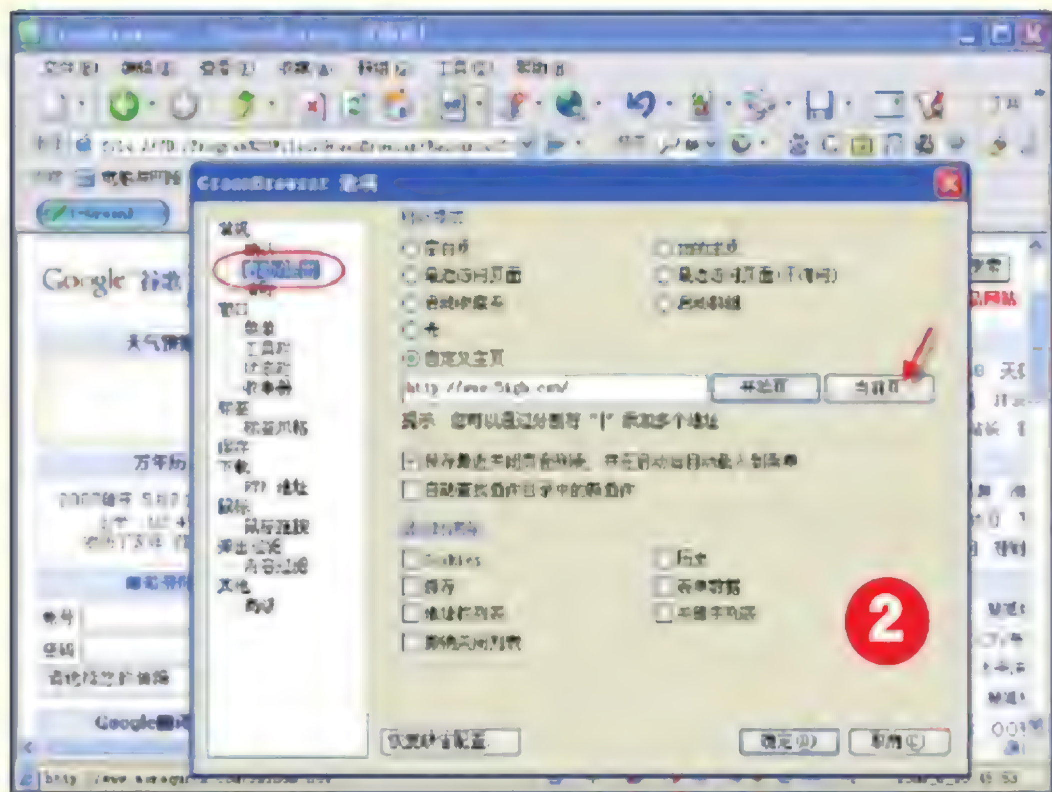
注：如果设置时出现IP地址已被使用的提示，说明这个IP地址已经被局域网内的其他电脑占用。可以先拔出网线，然后再进行设置，等查到占用这个IP地址的电脑时，再把IP改为分配给它的地址。

再谈改造GreenBrowser开始页

■ 安徽 屠志成

只要GreenBrowser一出新版本，笔者都要升级，并且用本刊2007年第08期《改造GreenBrowser的开始页》中介绍的方法去掉图片新闻板块。升级到最新的4.1.0516版后，再用这个方法改造，居然没有效果。仔细观察才发现，原来新版本的开始页已经改为一个网上的页面http://www.5igb.com/（**如图1**），不再是D:\Program Files\GreenBrowser\Resource文件夹中的Start.htm（笔者的GreenBrowser装在D盘），但本地页面Start.htm还是存在的。知道了原因，改造就能继续进行了。





首先，在GreenBrowser的地址栏里输入"D:\Program Files\GreenBrowser\Resource\Start.htm"，回车打开它，并使它保持处于当前页面状态。然后从"工具"菜单中打开"GreenBrowser选项"对话框（**如图2**），在左侧的面板中切换到"常规"→"启动/退出"，再选择右边的"自定义主页"，单击"当前页"，"确定"后，把开始页更改为Start.htm。最后用文本编辑器打开Start.htm，去掉相应的代码，保存后，开始页又改好了。

病毒名称：网络游戏木马变种ALW (Trojan.PSW.OnlineGames.alw)



病毒类型：木马病毒

病毒危害级别：★★★

病毒发作现象及危害：该病毒专门窃取网络游戏账号，可造成多种杀毒软件无法运行，增加用户感染病毒的风险。

手工删除：

一、清除内存中的病毒

在任务管理器中若找到名为"shualai.exe"的进程，单击鼠标右键，选择"结束进程"。找到名为"Explorer.exe"的进程，将其结束。注意，结束"Explorer.exe"进程后，桌面图标和任务栏会消失。

二、删除病毒在注册表中的启动项目

1.按"Ctrl+Alt+Del"键，打开任务管理器。点击菜单"文件"→"新建任务（运行）…"，输入"Regedit.exe"并"确定"。

2.打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run项，找到"shualai"一项，将其删除。

3.重新启动计算机。

三、删除病毒文件

1.打开"我的电脑"，选择菜单"工具"→"文件夹选项"，点击"查看"，取消"隐藏受保护的操作系统文件"前的对勾，并在"隐藏文件和文件夹"项中选择"显示所有文件和文件夹"，然后点击"确定"。同时取消掉"隐藏已知类型文件的扩展名"前的对勾，然后点击"确定"。

2.进入Windows文件夹（默认为C:\Windows），找到名为"shualai.exe"的文件，将其删除。

3.进入系统文件夹（默认为C:\Windows\system32），找到名为"shualai.dll"的文件，将其删除。

4.再次重新启动计算机，查看这两个文件是否存在。若不存在，则说明病毒已经被清除干净。

瑞星提示：

1.该病毒利用系统漏洞传播，一定要及时给系统打补丁；

2.安装专业的防毒软件升级到最新版本，并打开实时监控程序；

3.安装带有"木马墙"功能的个人防火墙软件，防止密码丢失；

4.为本机管理员账号设置较为复杂的密码，预防病毒通过密码猜测进行传播；

5.登录http://tool.ikaka.com，下载、安装免费的瑞星卡卡3.2，并开启"IE防漏墙"功能，防止病毒通过IE漏洞侵入计算机。

如遇病毒，请拨打反病毒急救电话：（010）—82678800或访问瑞星反病毒资讯网：http://www.rising.com.cn。

百度的另一面

百度，不就是个搜索引擎吗？打开百度主页，按照分类搜搜网页、图片、MP3等就是了，还能干什么？其实，百度能干的不只这些。

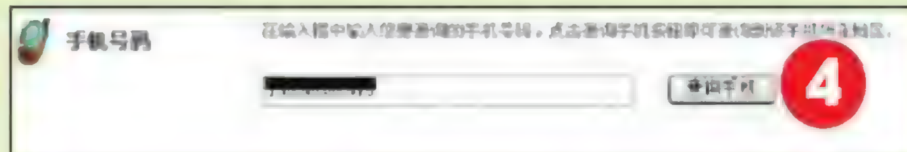
我们登录www.baidu.com/life这个网站，这是百度针对大家生活所建立的一个站点。其内容包括天气预报、地图搜索、火车车次、航班班次、电视预告（可以省下买电视报的钱了）、股票信息等内容，为大家考虑得很周到，**（如图1）**。

举例介绍一下——

天气预报：在输入栏中输入“成都”，马上就会自动转到中央气象台网站。除了最近几天的天气预报外，还有丰富的生活指数，是不是很权威啊？**（如图2）**。

文档搜索：在公司里是不是经常被老板布置下来的文档设计而烦恼？你想看看微软、IBM、戴尔等大公司的文档是怎样的吗？很简单，在输入栏中输入你想看的大公司名称即可，包括各种格式，有Word、xls、ppt、pdf等。在出现的搜索结果中可直接点右键下载或使用下载软件下载，**（如图3）**。

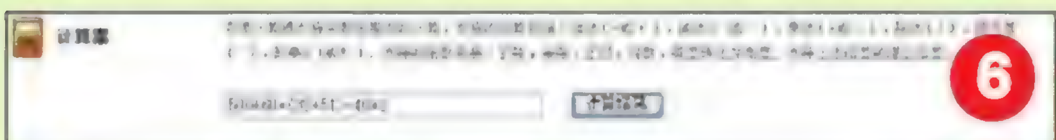
手机号码、邮政编码、IP地址：当收到陌生的电话、短信时，是否要回复呢？如果是那种信息台的欺骗手段的话，话费刷的一下就没了。在进行网上购物时，你又是否担心对方是否真的存在呢？把对方的手机号码、邮政编码、IP地址输进去，结果就出来了，**（如图4、图5）**。

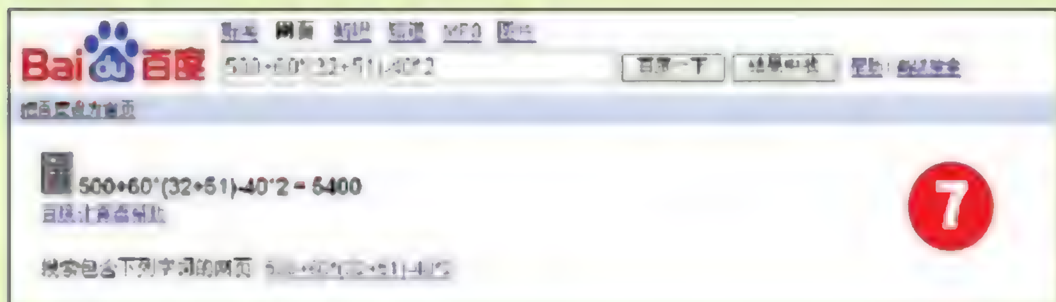


号码段:	[redacted]
归属地:	四川 成都
卡类型:	移动预付费卡
邮政编码:	610000
电话区号:	028
如果您知道的手机号码没有收录，或者收录错误，请告诉我们！	

5

计算器：要计算“54×54＋（44-56）/7”，在Windows自带的计算器中就只能分几次计算。在这儿把式子复制过来再点一下“回车”就行了，还支持各种函数哦，**（如图6、图7）**。





地图：要去一个你从来没有去过的地方，就先在这儿搜索一下吧。例如，输入“杜甫草堂”，就会出现**图8**所示的地图画面。在地图左上方可以调节分辨率。在右方选择一个最佳结果，还可以选择“到这里去”“从这里出发”“查找周边”等，并有公交路线和自驾车路线哦。最后可以点右上方“打印地图”，**（如图8、图9）**。













读者 瑞瑞问：我买了台用磁带作为记录介质的二手DV摄像机。听说这类DV拍摄的视频数据量很大，还存在文件大小限制等问题，一般PC机处理起来比较困难，请问的确如此吗？

答：标准DV的码率在3.6MB/s左右，差不多一分钟DV的原始数据在PC上就是200MB左右，2GB的硬盘空间仅能容纳不到10分钟的DV原始数据，因此用来处理DV的电脑对硬盘容量和速度都有较高要求。以前的系统多是用SCSI Raid高速存储系统，称为AV硬盘。不过随着技术的发展，现在主流SATA硬盘的速度和容量都是足够用于进行DV处理的。

不同操作系统对单个文件的最大容量存在不同限制。以前在DV处理方面，关于2GB/4GB AVI文件大小限制的问题，主要是存在于较老操作系统上。Win98只能支持最大2GB文件，Win98 SE可以支持到最大4GB。而在Win2000以后，采用NTFS分区可以支持32GB以上的单个文件，还能跨盘存放。可以说如果使用Win2000以后的操作系统，就不用担心单个文件大小限制的问题了。但我们要注意文件格式本身限制的问题。老的AVI 1.0格式文件最大限制只有2GB，而AVI 2.0（OpenDML）以后就没这个限制了。

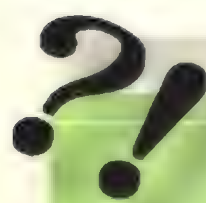


读者 vbvb问：我在进行DV影像的后期制作过程中，发现处理软件在进行视频捕捉时，其状态栏上总显示有丢帧提示。请问都是由哪些原因造成的，如何尽量避免丢帧问题呢？

答：视频捕捉时出现丢帧的问题，通常由以下原因造成：

一是电脑硬件原因造成的丢帧。硬件丢帧的原因主要是在硬盘方面，比如硬盘上存在较多文件碎片，导致持续写入速度不能满足要求，我们最好用一个单独的分区来进行数码影像的制作处理。每次处理完成，对该分区进行格式化操作。另外如果用于视频采集的IEEE1394卡品质不佳或与其他设备共用了一个IRQ号，也可能会导致丢帧现象的产生。总之用于视频采集的电脑，在硬件配置上应该足够高。

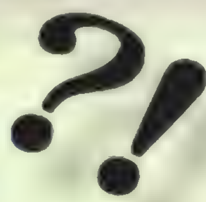
二是软件问题造成的丢帧。比如系统DirectX版本不够高，没有打开硬盘DMA模式，或者采集软件优化设置不当等。另外在进行视频采集工作时最好不要进行其他软件操作，并尽可能关闭防病毒软件等后台程序，以免对视频采集造成额外干扰，从而导致丢帧现象发生。再则，如果你使用的DV磁带质量较差或者使用了许多次，那么磁粉脱落可能会造成视频信号丢失，也会造成丢帧的现象。



读者 赵岗问：我打算买台带防抖功能的数码相机。听说现在防抖技术有很多种类，不同种类的效果不同，请问具体情况是怎样的呢？

答：现在越来越多的数码相机都开始采用防抖技术了，可以有效避免因手抖动而引起模糊问题。目前数码相机采用的防抖技术主要有镜头光学防抖、CCD防抖和电子防抖三大类。镜头光学防抖是通过相关组件，使镜头内某组镜片相对震动反方向进行位移从而起到防抖作用，佳能、尼康、松下等品牌的防抖数码相机多采用该技术。CCD防抖与镜头无关，又被称为“机身防抖”，是一种通过CCD位移进行抖动校正的技术，起源于柯尼卡美能达的AS防抖技术，其他还有宾得的SR技术等，也采用了类似原理。从理论上说，以上两种防抖技术的原理和效果是差不多的。不过也有测试表明，采用CCD防抖技术的相机在开启防抖功能后，有可能会对成像品质产生不良影响。

而电子防抖就是自动高感光技术，通过提高感光度从而获得更快的快门速度，进而保证了拍摄的成功率。不过由于普通DC的CCD尺寸太小，高感光度会造成画面中噪点大量出现。如果进行降噪处理，画面细节则会损失很多。另外，现在还有不少DC产品综合采用了以上几种防抖技术，适用面就更广了。



读者 曾繁岷问：我发现现在很多显卡上都有色差分量端子，有些还有HDMI端子。请问这些端子的特点是什么？通常在什么情况下使用呢？

答：色差端子是在S端子的基础上，把色度（C）信号里的蓝色差（B）、红色差（R）分开发送，其分辨率可达到600线以上。它通常采用YPbPr和YCbCr两种标识，前者表示逐行扫描色差输出，后者表示隔行扫描色差输出。现在很多电视机都是靠色差输入来提高输入讯号品质，而且透过色差端子，可以输入多种等级讯号，从最基本的480i到倍频扫描的480p，甚至720p、1080i等。色差输出接口方式是目前各种模拟视频输出接口中效果最好的一种。

HDMI端子，全称是“High Definition Multimedia”，中文意思是高清晰度多媒体接口。可以提供高达5Gbps的数据传输带宽，传送无压缩的音频信号及高分辨率视频信号。同时无需在信号传送前进行数/模或者模/数转换，保证最高质量的影音信号传送。应用HDMI还有一个好处是：只需要一条HDMI线，便可同时传送影音信号，而不像现在需要多条线材来连接，而且具有HDMI接口的设备具有“即插即用”的特点，信号源和显示设备之间会自动进行“协商”，自动选择最合适的视频/音频格式，也被称为“一线通”。从上面的描述中，我们可以看到，一般而言只要有条件，与电视机连接时都应尽量用HDMI线。



读者 奇八问：现在市面上DirectX 10的显卡也不算少了，我打算购买一块。但我电脑的CPU性能较低，请问DirectX 10对CPU的占用率大吗？

答：和上一个版本相比，DirectX 10对CPU的占用实际上有较大降低。首先对上代DirectX版本中三维数据和绘制命令的验证过程进行了很大程度的修改。在DirectX 9中，每次绘制一帧画面之前，都会对即将使用的相关数据进行一次验证。而DirectX 10中，仅当这些数据被创建后验证一次，这很明显降低了对CPU的占用。此外，DirectX 10还降低了图形运算对CPU的依赖。它引入了3个重要机制：纹理阵列（texture arrays）、绘制预测（predicated draw）和流式输出（stream out），都对降低CPU占用率有较大帮助。比如在DirectX 10中，只要一开始设置好纹理阵列中的纹理，然后每次绘制一个物体时为它指定一个纹理的索引号，并同物体三维数据一起传递到shader中，就可以放心地让GPU来给物体选纹理了，而不再用CPU参与计算。

客座专家 龚胜



新旧交替 正当时

07年初夏轻薄笔记本传奇

■重庆 Arrik

轻薄笔记本 与迅驰不得不说的故事

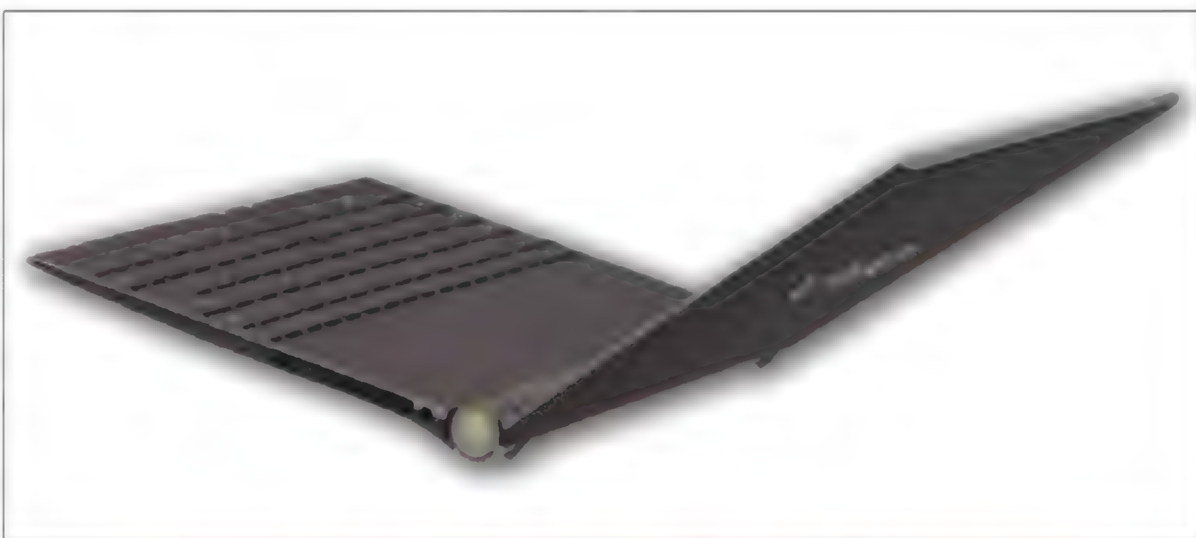
对于笔记本电脑的选择，中西方用户的最大差异在于，亚洲用户比欧美用户更钟情于小尺寸的轻薄型笔记本电脑；欧美用户占有“身大力不亏”的优势，对三四公斤的笔记本电脑也能举重若轻。而对于国人来说，携带这种笔记本电脑不是轻松的事，所以体积庞大但性能不俗的AMD处理器笔记本在欧美市场比在亚洲市场更受欢迎，而在亚洲市场举步维艰。一般我们将屏幕尺寸在12～13英寸，重量在2kg以内的笔记本电脑称为轻薄笔记本。尽管这类产品相对14、15英寸的笔记本电脑价格更高，但由于更符合“国情”所以一直是用户最爱的宠儿，今天我们要讨论的也正是这类产品。



小尺寸笔记本电脑更对国人的胃口

说到轻薄笔记本，就不能不说说迅驰。迅驰平台对于笔记本电脑轻薄化的贡献是毋庸置疑的，正是因为迅驰平台将低功耗和高效能完美地融合，才能让笔记本电脑在保持了实用性的同时体积被设计得更为小巧。在迅驰平台出现之前，由于高功耗带来的发热量问题，使得12英寸笔记本电脑都非常少见，更难以想象现如今薄至1cm、轻至零点几Kg的“羽量级”产品。

既然说到了迅驰移动平台，就无可避免地要说到Santa Rosa。由于Intel在移动平台市场占有绝对的优势，这位5月9日登场的迅驰新贵将左右笔记本市场一整年，恐怕是没有悬念的。按照长期以来新品上市形成的规律，Santa Rosa平台从最初发布到占据市场主流，需要几个月的适应期。在这段时间中笔记本生产厂商一方面会有节制地推出Santa Rosa新品，另一方面会加快清理旧平台产品库存，这就势必造成今年初夏笔记本电脑市场呈现“百花齐放”的状态。对于用户来说，追求高品质的可以向新平台靠拢，追求性价比的可以趁机买入降价的旧平台产品，2007年的初夏无疑是购买笔记本电脑的黄金时节。

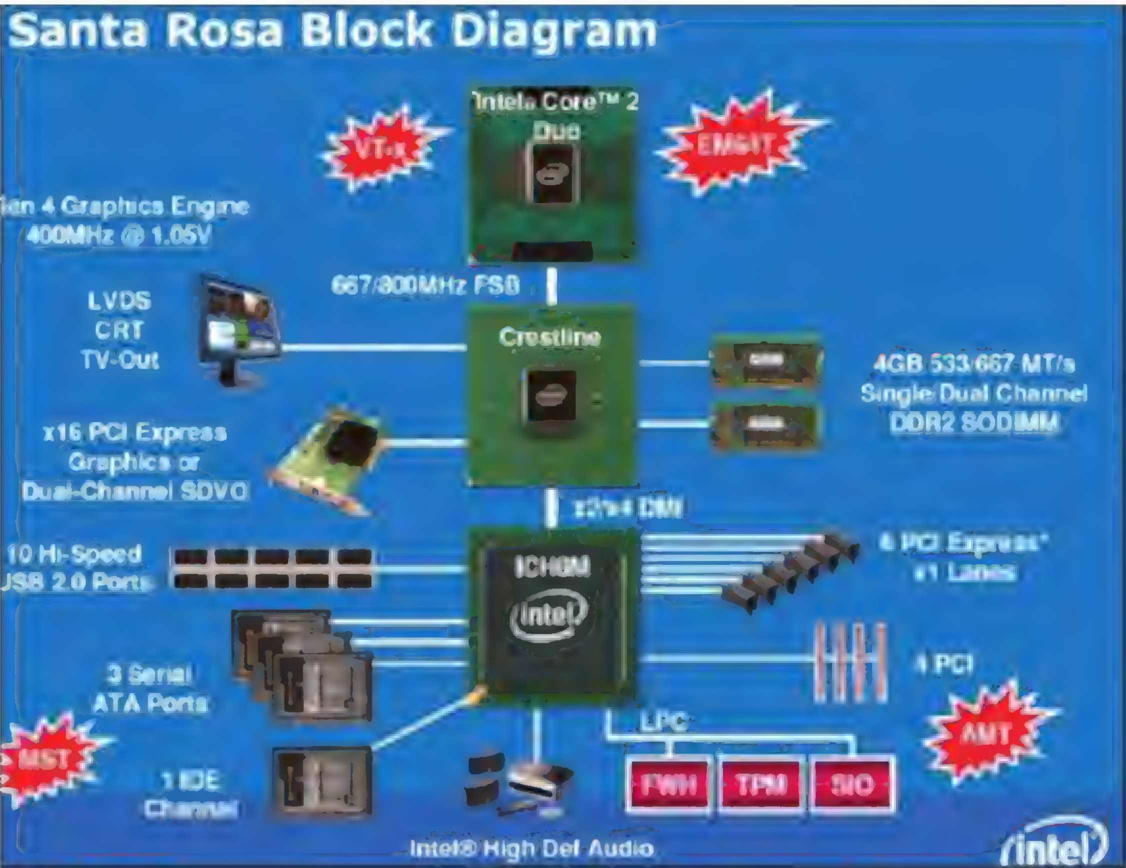


正是迅驰平台带来了索尼 X505这样极致轻薄的笔记本电脑

未来之星 新迅驰技术领先

众所周知，迅驰移动平台主要由处理器、芯片组和无线模块3部分组成，而每一代新迅驰平台都会将这3个组件全面更新。被俗称为迅驰4的Santa Rosa移动平台的组成部分包括最新Merom核心Core 2 Duo双核处理器、965系列芯片组和802.11n无线模块。

虽然和现在市场上的Core 2 Duo处理器同为Merom核心，但是此Merom却非彼Merom。Santa Rosa版的Merom处理器将采用Socket P接口，前端总线提升到了800MHz，此外还提供了对64位运算的原生支持。它与之前Merom处理器最大的区别在于其支持IDA技术。该技术能够进一步提高双核处理器的性能，并减小双核处理器的能耗。Santa Rosa版Merom处理器命名为T7000系列，不过同系列处理器也并非完全相同，目前公布的处理器就分为2MB二级缓存和4MB二级缓存两种。



迅驰4平台组成部分

新旧平台Merom处理器对比							
处理器类型	处理器型号	主频（GHz）	FSB（MHz）	二级缓存	Intel 64	IDA	VT
Merom 65nm(Santa Rosa)	T7700	2.4	800	4MB	支持	支持	支持
	T7500	2.2					
	T7300	2.0		2MB	支持	支持	支持
	T7100	1.8					
Merom 65nm(Napa Refresh)	T7600	2.33	667	4MB	支持	不支持	支持
	T7400	2.16					
	T7200	2.0					
	T5600	1.83		2MB	支持	不支持	不支持
	T5500	1.66					

在走过了855系列、915系列和945系列之后，新迅驰平台的芯片组将命名方式做了一个小小的调整，原本数字＋字母组合的命名方式被调了个个儿，变成了字母＋数字的方式。Intel为Santa Rosa分别提供了3种芯片组的选择，其中PM为不集成显卡，而GM为集成显卡，GL表示集成显卡的低端产品，主要是为Celeron-M处理器所准备。迅驰平台集成显卡的性能往往是消费者关注的焦点。Santa Rosa提供的集成显卡跟旧迅驰平台相比可以算是质的飞跃。GM965集成的显卡GMA X3000，最高核心频率达到了500MHz，可完整支持Direct X 9.0c，连入门级GL960芯片提供的320MHz主频的GMA X3000也能完全支持Vista的Aero特效，对于用户来说，这无疑是个好消息。

最后看看Santa Rosa提供的802.11n无线模块。相比以往的各种无线规格，802.11n采用2.4GHz和5GHz双频带，具备Spatial Multiplexing MIMO (Multi-In Multi-Out)和OFDM（Orthogonal Frequency Division Multiplexing）技术，同时通过多种频段进行通信，目前可以实现270～300Mbps的无线连接速率，将来更有希望实现600Mbps的速率，相比目前54Mbps和108Mbps的无线网络，完全不可同日而语。

965、945系列芯片组对比							
北桥芯片	搭配南桥	前端总线支持	内存支持	双通道支持	最大容量支持	集成显卡	显卡核心频率
PM965	ICH8M、ICH8M-Enhanced	800/533MHz	DDR2 667/533	是	4GB	否	/
GM965						GMA X3000	500MHz
GL960	ICH8M	533MHz	DDR2 533	是	2GB	GMA X3000	320MHz
945PM	ICH7M、ICH7M-Enhanced	667/533MHz	DDR2 667/533	是	4GB	否	/
945GM						GMA 950	250MHz
945GMS				否	2GB	GMA 950	166MHz
940GML	ICH7M	533MHz	DDR2 533	是	2GB	GMA 950	200MHz
943GML							

老当益壮 旧平台力推性价比

虽然Santa Rosa在技术上全面超越了现在市面上售卖的“老将”们，但是并不意味着老产品就不值得出手。迅驰4对于消费者和厂商都是新兴事物，需要一段时间来适应，这就是我们之前说过的“消化期”。虽然迅驰4陆续会有新品推出，但一线厂商力推的高品质产品售价必定会高出主流价位一大截，初期并非成熟的购买时机。而已经在市场中历练了一年左右的旧规格产品设计成熟，稳定性也得到了时间的考验，这些不久前还是高山仰止的笔记本开始逐渐走入降价的行列，我们有什么理由拒绝？

对于购买笔记本电脑，我们一向推荐的是“实用为主”的理念，除非是不用考虑售价的“发烧”级用户，一般消费者盲目地追随Intel、微软的升级脚步只会落得劳民伤财的结果。虽然Santa Rosa令人眼馋，但现有的Napa迅驰等硬件配置对于日常应用已经绰绰有余，与其把有限的金钱投入无尽的硬件升级中，还不如购买一台更便于使用和携带的高性价比产品。



旧型号产品代表成熟、经典

新老轻薄笔记本比拼 变形金刚VS加勒比海盗

每年夏季是消费类电子产品一年中销售最火热的旺季，坊间称为“暑促”。进入6月以后，“暑促”大幕渐渐拉开，由于5月初迅驰4的适时登场，今年暑期上演的必将是新旧平台对决的好戏。这不禁让人想起暑期另外一个热闹的事件：每年的暑期将会有一年之中最多的大片上演。目前《加勒比海盗3》正演得如火如荼，而接下来的《变形金刚》更是全球影迷全年期待的重头戏。这种情形恰巧暗合笔记本市场的新旧争夺。



将在7月4日（美国独立日）上演的《变形金刚》，将伴随一代人成长的经典动画片搬上荧幕。虽然电影中出现的变形金刚仅有几个，比动画片中的少得多，但每一个都是威力无穷。目前新登场的Santa Rosa轻薄笔记本电脑虽然也是屈指可数，但个顶个都是擎天柱、威震天一样的超级英雄，放在任何地方都能独当一面。

而相对于各自为战的异星钢铁战士，老练的“海盗”则采取了“群狼合围”的战术。原本各自雄霸一方的列强大举出动，合力围攻迅驰4。轻薄型笔记本电脑一向是价格最坚挺的产品，尤其是那些一线品牌的当家大哥，价格更是数月纹丝不动。在Santa Rosa



发布，迅驰4笔记本新品陆续问世之后，这些原本炙手可热的产品纷纷拿出降价、促销等杀手锏。

纵横四海多年英姿飒爽的“加勒比海盗”和装备最先进科技的“变形金刚”究竟更爱谁，除了当事人谁都说不清楚。新鲜出炉的“头领战士”本领高强，但身价高高在上难以高攀；“海盗”们虽然没有先进的激光、火箭，但个个个性鲜明，诡计多端。接下来我们将为大家带来双方阵营中最有实力的成员，为你暑期购买笔记本做抛砖引玉的参考。

三星 Q45

三星Q45是全球第一台上市的12英寸迅驰4笔记本。三星Q系列笔记本一直都是韩系轻薄笔记本的典型代表，在外观设计上通常采用醒目的色彩配上钢琴镜面漆，追求华丽的美学效果，Q45同样继承了这些特质。从今年开始，三星笔记本电脑全面改用永恒不衰的黑色作为各个系列机型的主打颜色，替代之前一直使用而逐渐开始被消费者认为过气的银色。为了体现其高贵典雅的整体风格，除了黑色镜面钢琴漆外观之外，还采用了一系列如无卡扣设计、圆弧线条机身边缘等取巧的工艺。

三星 Q45基本配置	
CPU	Intel 酷睿2双核 T7300(2.0GHz)
内存	1GB
硬盘	120GB
主板芯片	PM965
显卡	NVIDIA GeForce Go 8400MG
显示设备	12.1英寸LCD（1280×800）
光驱	DVD刻录机
标准接口	2个USB 2.0、VGA、麦克风输入、耳机输出（带S/PDIF）、RJ11、RJ45、IEEE 1394、1个PCMCIA Type II插槽
重量	1.86Kg
价格	12 988元

三星Q45的硬件配置如上表所示，采用4MB缓存的Core 2 Duo T7300是目前市面上最高配置的Santa Rosa处理器。值得一提的是Q45采用了GeForce Go 8400MG独立显卡。这款独立显卡虽然游戏性能比较普通，跟比较高端的8500GS等相比只能算是中低端的产品，但是它最大的优势在于支持新一代的DX10游戏和相应的高清播放。另外Q45还内置了130万像素摄像头，配备6芯锂电池。其续航能力在两个多小时，比较一般，这也是轻薄笔记本的弱势。不过考虑到采用的是独立显卡，另外还可以用三星CPU降速功能和电池管理软件进行调节，这样的成绩也算能够接受。





三星Q45创下了多个第一的记录：全球第一台上市的12英寸迅驰4笔记本，三星第一台配备独立显卡的12英寸笔记本，三星第一款内置摄像头的笔记本。拥有如此多头衔的Q45目前12 988元的报价，在迅驰4平台系列新机中算得上是非常有“诚意”的。

华硕 W7S

业界一直认为，处于12英寸和14英寸之间的13英寸笔记本电脑，在便携性和适用性上达到了最完美的平衡，是最适合国人的产品。华硕W7S就是一款采用了13.3英寸屏幕设计的产品。它所采用的13.3英寸的宽屏幕性能同样优异，拥有Crystal Shine镜面设计，使得屏幕显得特别明亮；再搭配华硕独有的V-cut影像增强技术，使色彩更鲜艳。



相对于日系和韩系笔记本电脑喜欢绚丽的外观设计，华硕笔记本一向都走着自己独特的“质朴”风格，W7S也不例外。W7S并不是专门为迅驰4量身定制，而是继承Napa迅驰平台的产品。在保留了成熟、广受用户欢迎的设计下，将平台提升至Santa Rosa，从而完成性能上的质变。目前我们看到的W7S配备了Intel Core 2 Duo T7300处理器、GeForce Go 8400M独立显卡等配置，在当前迅驰4集团军中属于较高的配置。按照华硕一贯的作风，同系列产品会推出许多子型号，相信W7S会出现几个不同等级不同配置的方案供用户选择。在华硕笔记本“质朴”的外观下，蕴藏的是从产品性能上贴近不同需求的用户，达到最佳的性价比方案，也算得上是一种“低调的华丽”。



华硕W7S基本配置	
CPU	Intel 酷睿2双核 T7300(2.0GHz)
内存	1GB
硬盘	120GB
主板芯片	PM965
显卡	NVIDIA GeForce Go 8400M
显示设备	13.3英寸
光驱	DVD刻录机
标准接口	3个USB 2.0、IEEE 1394、音频输出(S/PDIF)、麦克风插孔、VGA接口、TV-OUT、4合1读卡器接口、1×Express Card 接口
重量	1.95Kg
价格	售价待定

最后需要一提的是，之前的华硕W7系列笔记本拥有黑色和白色两种不同的色系。如不出意外，新平台的W7S也将会继承这一“优良传统”，这样的话W7S将是我们看到的第一款迅驰4“情侣笔记本”。

东芝 Satellite M200

东芝在笔记本电脑发展史上曾经创造出过许多辉煌的成绩，第一台真正意义上的笔记本电脑，就是由东芝研发。虽然由于多方面原因东芝笔记本电脑在我国的市场出现了一定程度的萎缩，但它终究是一个令人敬畏的对手。在Santa Rosa发布的第一时间，东芝就推出了这款以时尚外形征服了众多用户的Satellite M200。M200机身顶盖面板首度采用蓝玛瑙星光漆，内含璀璨亮粉，让笔记本电脑拥有轿车一样的光泽度与闪亮度。除了蓝玛瑙星光漆之外，M200还有水晶音箱盖、极地蓝光标识等体现创新的细节部分，也更符合其时尚化、年轻化的品牌战略。

东芝M200基本配置	
CPU	Intel 酷睿2双核 T7100(1.8GHz)
内存	1GB
硬盘	120GB
主板芯片	GM965
显卡	Intel GMA X3100
显示设备	14英寸LCD（1280×800）
光驱	DVD刻录机
标准接口	1个RGB接口、4个USB 2.0接口、1个RJ11接口、1个RJ45接口、1个TV-out接口、1个IEEE 1394接口、1个五合一卡槽(SD卡，xD卡，Memory Stick，Memory Stick Pro，MMC卡)、1个麦克风接口、1个耳机接口、1个II型PCMCIA卡槽
重量	2.37Kg
价格	售价待定





Satellite M200采用的是中端迅驰4笔记本的标准配置，1GB内存、100GB硬盘、GM965芯片组及其提供的GMA X3100集成显卡。与前一代产品Satellite M100相比，M200最大的改动在于接口的设计。M200将M100本来设计在机身后端的接口全部放在了机身的左右两侧，整体设计简单流畅，不拖泥带水。

从配置表中我们可以看到，其实东芝Satellite M200并不能算是一款标准意义上的轻薄笔记本，因为它采用的14英寸屏幕就决定了它的体积。不过看一看整机的重量，就会发现整体重量2.3Kg的M200和12、13英寸的轻薄笔记本比起来并不逊色，如果算上适配器等配件，全部重量与很多小尺寸笔记本相差无几，足见东芝在笔记本轻薄化设计上的实力。

戴尔 XPS M1210

XPS系列在戴尔笔记本产品系列中是一个另类。原本XPS系列是以不计成本打造顶级配置笔记本而闻名，在经过了初期的试验之后，该系列也开始走入了大众市场，XPS M1210就是这样一款产品。系出名门的XPS M1210虽然是面向普通消费者的产品，却依然继承了XPS系列的高品质。12.1英寸宽屏的XPS M1210整机重2Kg，这在同类型产品中算是较为“厚重”的。不过“厚重”的设计是有目的的，因为为了追求卓越的性能，M1210采用了多个发热量大的组件。较大的“身躯”才能保证安全稳定的工作，在即将来临的炎热夏季，笔记本电脑的散热更显得重要。

Intel 酷睿双核T2350（1.86GHz）、1GB内存、120GB硬盘，另外还可以选配GeForce Go 7400独立显卡，这样的配置在与Santa Rosa的较量中都不会明显吃亏，而且这样配置的M1210售价还不到8 000元。除

戴尔 XPS M1210基本配置	
CPU	Intel 酷睿双核T2350(1.86GHz)
内存	1GB
硬盘	120GB
主板芯片	I945GM
显卡	英特尔GMA950
显示设备	12.1英寸宽屏
光驱	康宝
标准接口	4个USB 2.0接口、五合一读卡器插槽、1个IEEE 1394、VGA接口、S-VIDEO接口、SP/DIF接口、RJ11、RJ45、声音输入、声音输出孔、直流电源插孔、安全锁孔
重量	2Kg
价格	7 699元





强大的配置外，M1210的多媒体控制部分也很有特色，配置了Direct Media平台，使得用户能够方便操控音频视频文件。

在这些软、硬件的支撑下，戴尔XPS M1210成为一台不折不扣的游戏、多媒体视听娱乐移动终端。在8 000元级的轻薄笔记本电脑中，很难找到比戴尔 XPS M1210更为出色的产品。

联想 天逸F30A





自从与2008年北京奥运牵手之后，联想推出了与之相关的一系列产品，天逸F30A就是一款带着五环标记的轻薄笔记本。天逸F30A体现了国产笔记本电脑设置、制造的最高水准，唯一的缺憾是，13.1英寸宽屏的天逸F30A整机重量却达到2.15kg，虽然整体上还算轻巧，但在同类型产品中无疑是个“大块头”。

联想 天逸F30A基本配置	
CPU	Intel 酷睿2 T5500(1.66GHz)
内存	1GB
硬盘	100GB
主板芯片	945GM
显卡	Intel GMA950
显示设备	13.1英寸 LCD（1280×800）
光驱	康宝
标准接口	3个USB 2.0接口、PCMCIA接口、VGA接口、RJ11、RJ45、麦克风、耳机/音频输出、红外接口、笔记本锁孔、直流电源接口、1394接口、四合一读卡器、1个I/II型PC卡插槽
重量	2.15Kg
价格	8 600元

天逸F30A的配置为：Intel 酷睿2双核 T5500（1.66GHz）、1GB内存、100GB硬盘、Intel GMA950，是Napa迅驰的标准配置，足以应付日常工作、学习和游戏娱乐的应用。在硬件配置上天逸F30A还有一些独特的卖点，如吸入式康宝光驱、130万像素摄像头以及与之配合的人脸识别技术等都为其增色不少。

虽然天逸F30A是一款年纪颇为不小的旧型号产品，但其生命力一直非常强，几经升级的F30A依然是市场中的焦点。之前Napa平台双核配置的联想天逸F30A售价一直在万元左右徘徊，经Santa Rosa的刺激一举跌入8 000元级行列，其购买值大大增加。

索尼 VGN-C22CH



索尼的消费类电子产品称得上是走在业界的时尚尖端，轻薄笔记本电脑是索尼最擅长的项目之一。索尼的轻薄笔记本往往外形乖巧，造型独特，色彩丰富，深受爱美人士，尤其是女性用户的喜爱。索尼 VGN-C22CH就为用户提供了白色、黑色和粉红3种颜色的选择。除了时尚元素之外，索尼笔记本的品质也是用户有目共睹的，模具的设计和高水准的做工，让人很难在它的外观上找出什么缺点。

索尼VGN-C22CH基本配置	
CPU	Intel酷睿2 T5500 (1.66GHz)
内存	768MB
硬盘	80GB
主板芯片	945PM
显卡	nVIDIA GeForce Go 7400
显示设备	13.3英寸宽屏
光驱	DVD刻录光驱
标准接口	IEEE 1394、2个USB 2.0、VGA端口、耳机插孔、S视频输出端口、麦克风插孔、直流电源输入端口
重量	2.3Kg
价格	8 988元

采用13.3英寸宽屏设计的VGN-C22CH配备Intel酷睿2 T5500 (1.66GHz)，内存为768MB，显卡是性能强劲的GeForce Go 7400独立显卡，硬盘容量80GB，另外还配备DVD刻录光驱和蓝牙模块。这一套配置属中上游水平，日常应用自然没有丝毫问题，对Windows Vista这样的硬件杀手也能驾轻就熟。



索尼笔记本的售价一直同其产品一样走在行业前列，以至于很多用户虽然钟爱索尼的设计却只有眼馋的份。VGN-C22CH这样一款轻薄、时尚而且配置相当强悍的笔记本电脑能下跌至8 000元左右的价格，对于索尼Fans来说是个喜讯。索尼笔记本的市场周期一般都相对不长，新品更新的速度很快，相信VGN-C22CH降至这个价位已经没有什么太多下滑空间，如果你心动的话就赶紧购入吧。

惠普Compaq nc4400





这款nc4400继承了惠普nc系列商务笔记本的传统，基于Napa迅驰平台。在上市之初，其售价一直在万元以上。如今也进入了8 000元的主流价位，对于众多喜欢惠普nc系列简约商务笔记本的用户而言是个好消息。

惠普 nc4400基本配置	
CPU	Intel 酷睿2双核 T5500(1.66GHz)
内存	256MB
硬盘	80GB
主板芯片	945GM
显卡	Intel GMA950
显示设备	12.1英寸 LCD（1024×768）
光驱	外置
标准接口	1个集成的安全数字（Secure Digital）插槽、1个S-视频电视输出、1个VGA端口、1个扩展坞接头、1个附件电池接头、1个耳机接口、1个麦克风接口、1个AC适配器、1个RJ-11接口、1个RJ-45接口、3个USB 2.0端口、1个快速红外端口
重量	1.77Kg
价格	8 600元

12.1英寸的nc4400采用Intel酷睿2双核T5500处理器、80GB硬盘、Intel 945GM芯片组及其集成显卡，这些都算是比较“大众化”的配置。但标配的256MB内存在现今就显得相当寒碜了，肯定需要升级。好在现在笔记本内存的价格很低，1GB的售价在300元左右，很轻松就能让nc4400的性能更上一层楼。另外需要注意的是，nc4400没有内置光驱，可以选配外置光驱或者扩展坞。

虽然nc4400在硬件配置方面没有什么过人之处，不过作为一款针对商务人士的笔记本电脑，性能没有必要太过苛求。nc4400最值得称道的是它在安全性方面狠下了一番功夫。在个人信息安全越来越受到重视的今天，笔记本电脑的安全隐患更让人担心。nc4400从自身基础出发解决用户的后顾之忧，它提供的安全措施包括有：Kensington锁槽、HP驱动器锁（Drivelock）、HP生物指纹传感器和内置HP ProtectTools保护工具。

海尔 W12N

海尔进入笔记本市场已经有几年时间了，通过潜心钻研和不断开拓市场，目前海尔已经稳住了根基，开始向更高目标迈进。如今海尔旗下的笔记本产品线涵盖11～15英寸的各种型号，而且其中很多产品具有代表意义。如GPS笔记本W06、13英寸独显娱乐本W36、12英寸可变形的概念笔记本V60，以及我们今天要介绍的采用金属材质的小巧精品W12N。W12N以银色为主色调，整个机身匀称精致，散发出强烈的现代气息韵味，很难想像它竟然是出自国内厂商之手。





海尔W12N顶盖部分采用了镁铝合金强质面板，触之质感细腻平滑。它在设计上有很多独到之处，从侧面看起来，圆形的转轴向另一侧延伸，自然的弧度和金属镜面看起来也是赏心悦目。而海尔也巧妙地利用上了这个转轴内部的空间，将270度圆柱形转轴音箱内嵌其中，配合内部自然形成的大体积共振音箱设计，支持7.1声道，使其声音表现在如此小体积的主机内相对出色。

海尔W12N基本配置	
CPU	Intel 酷睿2 T5600(1.83GHz)
内存	512MB
硬盘	60GB
主板芯片	945GM
显卡	英特尔GMA950
显示设备	12.1英寸 LCD（1280×800）
光驱	康宝
标准接口	3个 USB 2.0 端口，4个音频插孔，支持7.1声道输出，1个IEEE 1394高速传输接口，1个VGA输出接口，1个S-Video端子，1个红外传输端口，内建PCMCIA 2.1规格插槽
重量	1.8Kg
价格	8 998元

12.1英寸的W12N整机重量为1.8Kg，采用Intel 酷睿2双核 T5600（1.83GHz）处理器配合945GM芯片组；不过512MB内存和60GB硬盘略显小气。W12N并不是一款追求性能的产品，更有意义的是它对设计、制造美学的诠释，虽然近9 000元的售价相对较高，但感受到W12N的独特之后，你也许会觉得物有所值。

尾声：挡不住的时代变迁 跟不上的技术脚步

2007年暑期这场新旧交替的精彩“表演赛”，最终会随着半年或者几个月后Santa Rosa全面占据市场主流而落下帷幕，历史前进的车轮是无法阻止的。不过明年的这个时候，Santa Rosa又会处在绝地反击的边缘，如同今日的Napa一样，历史同样也会不断轮回地。我等黎民百姓无论如何也永远跟不上厂商前进的脚步。在购买笔记本电脑这类商品的时候，与其在巨人背后踉踉跄跄玩命跟着跑，不如按自己的节奏有条不紊地前进，换而言之还是那句老话：够用就好。



市场前瞻

任何事物都有一定的发展规律，看似变幻莫测的存储芯片市场也不例外。

虽然NAND闪存已经成为整个IT行业市场的主要动力之一，但是2006年NAND闪存收入年增长仅有9%，与前两年的双位和3位数增长相比急剧下滑。事实上NAND闪存价格体系在2006年第4季度完全崩溃，其单位成交价格已达到历史最低点。NAND闪存芯片的降价幅度最高已经达到了70%，价格疲软态势直到2007年第1季度仍在继续。当然任何事物都有其积极一面，按存储容量计算NAND闪存出货量增长速度为历史最高，2006年的增长速度为217%。出货量短时间的巨大增长导致价格的急剧下降，而价格的急剧下降也导致闪存厂商利润急剧下滑。那么2007年下半年NAND闪存市场是否仍然持续低迷，消费者盼望的大容量存储时代还会来到吗？

在探究NAND闪存市场的未来前景前，必须先来分析NAND闪存的难兄难弟，2007年同样深陷困境的DRAM内存市场。为什么2007年DRAM价格也在持续下跌？问题的主要原因就在市场供应端。把时间上溯至2005年，人们会发现这一年DRAM内存市场同样萎靡，原因还是由于DRAM芯片出现供大于求。于是DRAM厂商大量进入当时正在高速增长的高利润NAND闪存市场，无论是三星、海力士还是其他厂商都将产能转向NAND闪存芯片。也正是由于NAND芯片吸收了部DRAM芯片过剩的产能，减轻了DRAM芯片严重的供求矛盾和挽救了其收入下滑的局面。同时也导致两个迥然不同的结果，2006年NAND闪存销售价格持续下挫和2006年DRAM内存销售价格居高不下。这两个结果导致厂商认为2007年DRAM储存芯片的市场环境将继续有利，尤其是2007年初微软Vista的发布可能导致DRAM的需求非常强劲，更加坚定了DRAM厂商的判断，进一步扩大DRAM的产能。面对2007年DRAM和NAND市场同时低迷的新局面，很显然厂商已经无法用简单的产能转换来同时拉升价格，这种局面也能间接回应坊间轰轰烈烈的DRAM厂商大幅减产的传言。

应该指出，DRAM和NAND市场同时低迷有主观的产能原因，也有客观的需求原因，而消除产能过剩的最好办法就是市场需求的增长。对于DRAM存储产品而言，上半年总是PC习惯性的销售疲软季节，而且市场需求也会因英特尔CPU七月的例行点仓降价而再次推迟。但是下半年是PC的热销时段，从长远看Vista也能逐渐发挥市场效应进一步拉升需求，因此下半年DRAM市场销售量反弹是可预见的。对于NAND存储产品而言，手机市场疲软是主要原因之一。自从2006年手机市场销售量超过10亿，手机销售量的增长幅度就开始大幅减缓。2006年第4季度终端市场的疲软一直延续到2007年，这导致OEM的NAND产品销售大大降低。不过2007年即将上市的iPhone会给市场带来新机会。这款苹果公司新推出的手机在6月后进入市场，苹果已经开始为4GB和8GB手机订购NAND闪存，并预测这款手机的年销售将达到数百万部。

这对于NAND闪存市场意味着什么呢？鉴于苹果产品往往对于整个行业具有全面拉动的作用，因此下半年手机、MP3、MP4等相关存储市场都有可能得到较大增长，这样的需求完全有能力刺激厂商此前被刻意控制的NAND产能。因此两年内消费者进入大容量的移动存储时代并非奢望，最乐观的估计是2008年年初就能以目前1GB的价格，买到2GB甚至是4GB的产品。

市场速递

锋芒毕露——台电T39



主要规格： MP3主控芯片与音频芯片分离架构。主控芯片TELECHIP TCC8200+音频芯片WOLFSON WM8978G，2.6英寸QVGA分辨率26万色触摸屏，1000mAh锂离子电池可支持40小时以上音频播放时间，分有2GB/4GB/8GB/16G四种存储容量版本，上市价格2GB/4GB/8GB的分别为699/799/999元。

市场看点： 第四代双核芯片经典设计，2.6英寸触摸屏操控系统，超长的播放时间。

GZ视角： 尽管触摸屏对于非智能操作系统意义有限，但是不得不承认这是个非常吸引眼球的主打卖点。更令人惊讶的是台电研发新品的速度，保持这种步伐的台电如果年内完善整个高中低端产品线，那么成为国内MP3市场的龙头绝非非份之想。

紧追不舍——昂达VX858



主要规格：MP3主控芯片与音频芯片分离架构。主控芯片TELECHIP RK2608A+音频芯片WOLFSON WM8750，2.8英寸QVGA分辨率26万色触摸屏，1000mAh锂离子电池，分有2GB/4GB/8GB三种存储容量版本，上市价格2GB的为599元。

市场看点：昂达全新的双核芯片设计，支持APE/FLAC无损音乐格式，2.8英寸触摸屏操控系统。

GZ视角：VX858上市定价显然针对T39，不仅发布日期迟一天而且价格也正好低一点。从VX989到VX858，无论是相似的双核设计，还是略大的触摸屏，以及略低的上市价格，昂达几乎毫不掩饰对于台电的紧紧追赶。台电隐然已经成为国内市场价格风向标，魅族啊，要加油了！



应用为王——歌美X750

主要规格：高达500MHz最新的ADI BF533主控芯片，3英寸16：9的1600万色TFT屏幕，900mAh锂离子电池支持大约15小时音频播放时间，支持外接最大4GB MINI SD扩展存储卡，上市价格为2GB 699元。

市场看点：无转换直接播放网络下载的RMVB\RM、AVI视频文件，支持APE，FLAC无损音频格式播放器并内置BBE/SRS立体声音效。

GZ视角：无转换直接播放的卖点揭露了一个事实，即之前宣称支持RM/RMVB格式的厂商是在忽悠消费者。不过歌美就没有忽悠吗？为何对X750的物理分辨率是QVGA只字不提。伪宽频屏幕的后果是，16：9标准视频无法全屏而且会变形，而4：3标准视频全屏同样也会变形。歌美X750是部素质不错的机器，但是诚信恐怕更加重要。

技术前沿

SMS M500



手机能做到多小？手表手机基本是个底线。不过手表手机给人的印象一向欠佳，往往感觉笨重而不是小巧。再加上往往屏幕分辨率不高，待机时间短，几乎没有能够真正市场化的产品。不过澳大利亚SMS Technology公司的SMS M500力图打破人们的偏见，除了外观相当时尚外，其技术规格也绝对不逊于主流手机。GSM四频、1.5英寸120x160触控式屏幕、128MB内置内存、MP4/MP3/AAC播放支持，蓝牙v2.0和JAVA扩展，支持基于WAP 2.0浏览器和GPRS无线上网。凭借内置400mAh电池，可以待机达80个小时，或者通话200分钟。这一切都塞在仅重60克的手表机身内。

Zima



WinHEC 2007上Intel赞助的Zima公司发布了新的世界最薄笔记本电脑原型机。原形机器拥有1.78厘米厚、1Kg的绝佳身材，而在内涵上也绝不会输给任何主流笔记本。除去分辨率令人震撼的1920×1080屏幕，笔记本电脑上盖还有电子墨水技术的显示屏幕，让使用者可顺利长时间观赏电子书，而不需考虑到电池续航力的问题。此外，细腻的皮革包裹外装和画龙点睛的跨带设计，足以牢牢吸引任何时尚女士的眼球。唯一的坏消息是这款原型机并不会量产，而是给其它笔记本电脑制造商，包括OEM制造商观摩，希望能鼓励/刺激这些厂商研发出相同规格的产品。所以，索尼请注意，X505不再是地球上最薄的笔记本电脑啦，快为消费者和名誉来挑战至多1.8厘米厚度的新目标吧！

奇思妙想

真无聊，今天没有派对



看上去Party Timer只是一款具有LED屏幕的电子时钟，其实它是一款能够侦测环境声音强度的设备。不过考虑到主人房间的生活情趣化，Party Timer并不会直接显示多少分贝那样煞风景的指标，取而代之的会显示出对应的派对画面。例如出现瘪着嘴拉着脸的“No Party”抱怨图标，就表示现在是0～10分贝的无聊时刻；而适合聊天的“Talking Party”图示则表示21～50分贝环境声音。不过要是核弹爆炸派对“Atom Party”，这代表周围环境声音已经超过160分贝。看到这个警告画面时要么尽快逃离现场，否则就等着被邻居打电话叫来的警察吧！

乌贼寿司？USB闪盘！

USB闪存盘很常见，但要做得有创意则非日本SolidAlliance公司莫属。最近号称USB产品“BT之王”的SolidAlliance公司又推出了以海鲜为主题的新产品——乌贼系列USB闪存盘。该产品主体造型为一只乌贼，做工精致得足以乱真。拔开乌贼的头部就能看到USB插口，机身则隐藏在乌贼的腹中。把它插到电脑的USB上时乌贼鱼的身体内部还会发出悠悠蓝光，显得更加有趣。不仅如此，就连它的包装设计都配套成了海鲜寿司模样，可见其产品整体造型凸显创意。P



头牌新闻

分手——艾尔莎重新部署中国战略

■ 本刊记者 壹分

2007年5月24日，艾尔莎（ELSA）在北京举行新闻发布会，正式公布其2007年中国产品行销策略，宣布结束与ATI和昂达的合作关系，同时推出数款自主研发的基于NVIDIA GeForce 8系列的新产品。

艾尔莎董事长陆朝中先生表示，从2007年开始，艾尔莎将在品牌方面重新评估和定位，重新树立高端品牌形象，努力提升客户的满意度。就销售通道问题，艾尔莎正式宣布与CG昂达、PG信实百加两家经销商解除总代理关系。未来艾尔莎不会以市场竞价压低渠道经销商、代理商服务品质来换取其销售数量上扩张；相反，将强调产品优质化合理市场定价，有效提升各区域经销商、代理商服务水平，加速各地理区域返修时效，这将是未来ELSA品牌经营的主轴。由于目前CG昂达、PG信实百加仍有不少库存的GeForce 7系列艾尔莎品牌显卡在销售，在本刊记者就消费者最关心的售后服务问题提出疑问时，陆朝中先生表示，根据《消费者权益保护法》等相关法规的规定，经与CG昂达和PG信实百加协商之后，消费者在2007年3月31日之前购买的艾尔莎显卡由代理商提供保修，之后购买的则由艾尔莎负责。


艾尔莎董事长陆朝中先生表示未来"自主创新"将是企业的主要战略

此外，艾尔莎透露将与NVIDIA就针对专业工作站绘图卡方向进行更为深入的战略合作；同时，与另一芯片制造商ATI Fire GL终止合作关系。之前艾尔莎是唯一一家同时提供NVIDIA和ATI专业显卡的国际厂商，由于ATI并入AMD之后产品策略发生变化，因此艾尔莎放弃了ATI Fire GL专业显卡业务，转向NVIDIA Quadro系列显卡。发布会现场艾尔莎向与会媒体代表展示了多台基于Quadro系列显卡的图形工作站解决方案。

硬件店

希捷科技发布FreeAgent系列移动硬盘

2007年5月30日，希捷科技正式向中国市场推出其FreeAgent系列移动硬盘。它们不但能存储还能管理、访问和保护数字内容，独特的咖啡棕色外观配以琥珀色照明则能体现出用户的个性与品位。同时为了确保最高的产品质量和可靠性，希捷科技承诺为所有的FreeAgent台式和便携式解决方案提供长达5年的质保期。在该系列产品中，FreeAgent Go是专为大学生、移动存储用户和商务专业人士设计的，与许多只在PC机之间存储、保护和同步文档的便携式存储解决方案不同。



这款产品可将用户的私人信息和个性化设置存储其中，使用户能自由随身携带自己的应用环境，包括收藏网页、密码、计算机设置、即时通讯、电子邮件、联系信息和数字文件，并且不会在主机上留下任何信息，或者用户密码、文件和Web访问历史记录。据悉，目前FreeAgent系列移动硬盘产品都可在希捷的中国分销商建达蓝德、联强国际公司以及全国主要的零售商处购买。

华硕科技珠峰行凯旋

2007年5月29日，华硕在北京召开“携手珠峰行——华硕·英特尔绿色珠峰环保行动”凯旋暨EcoBook竹子笔记本发布会，在庆贺华硕绿色志愿者凯旋的同时，隆重发布一款随队攀登珠峰的最新环保概念机EcoBook。在为期11天的珠峰环保行中，这支绿色团队除完成专业环保组织培训、环保宣传、助学捐赠、全球变暖相关科考调查、珠峰清扫等活动外，返城后还将行程经验和环保心得浓缩为一张富有实用价值的绿色旅游指导地图，以期引导进藏游人成为后续的环保力量，主动维护当地环境。而全球首款竹子笔记本华硕EcoBook也在发布会上正式亮相。这款释义为“环境、生态笔记本电脑”的环保概念机型，外壳及键盘周边均用纹理清雅的竹材包覆，可自行更换磨损的腕垫，报废后对环境的污染会比普通笔记本小得多。



宏碁Aspire笔记本电脑借力BMW



2007年5月31日，宏碁（Acer）正式将其与BMW集团旗下的DesignworksUSA公司合力打造的全新Aspire系列笔记本电脑推向市场。宏碁董事长王振堂表示，全新的Aspire家用笔记本电脑造型圆润饱满，与过去宏碁的商用机种有明显的差异，这是宏碁第一次尝试科技时尚路线。

在发布会现场，记者看到Aspire具有宝石般的外观和圆润轮廓。其“holographic 3D finish”黑色上盖质感相当不错，表面光泽度很高，并具有一定的透明度，能够形成一种类似三维空间的悬浮感觉。产品内层表面则采用仿陶瓷漆材料，触感舒适。另外，通过宏碁与Dolby公司合作，新的Aspire产品采用Dolby Home Theater技术并配备Dolby立体环绕音效，有助于提升用户的视听感受。

方正阿帕比携手康佳通信



2007年5月30日，北京方正阿帕比技术有限公司和康佳通信在北京召开主题为“引领移动出版新视界”的发布会，宣布康佳手机将全面预置方正阿帕比的电子书阅读软件，让用户可方便地购买和阅读电子书及数字报。方正阿帕比已面向Windows Mobile、Linux和Symbian等智能手机操作系统开发了相关软件，这次和康佳合作是方正阿帕比全面支持非智能手机的标志。目前方正阿帕比已与作家出版社等出版单位合作，为手机用户提供正版电子图书的下载服务。

惠普全新g系列家用电脑初夏登陆

5月底，继年初推出黑晶风格的u和m系列新品后，惠普推出采用全新工业设计的惠普畅游人g系列家用电脑新品——g3018cx、g3028cx和g3038cx。该系列新品继承惠普黑晶设计的典雅风格，机箱色调以黑为主，银为辅；机箱面板则选用了沉稳大气的仿磨砂材质，与时尚个性的黑晶液晶显示器相配。g系列新品的硬件配置相当出众：AMD双核速龙64位处理器、独立显卡、高达1GB的内存和250GB容量的硬盘。



价格分别为3999元、4999元和5599元。

三星223BW显示器新品上市

三星电子于近日向市场推出了223BW宽屏液晶显示器。新产品拥有300流明亮度，1680×1050的分辨率，垂直/水平视角为170/160度；最大工作功耗小于50瓦，休眠功耗小于1瓦。在产品的外观设计上因遵循了226BW的经典设计，采用可拆卸底座，可提供壁挂和支臂的选择；兼容VESA 100mm×100mm，方便用户多角度多功能的消费需求。通过了Windows Vista Premium认证，可以让用户享受到Windows Vista多媒体视界。此外，对HDCP也提供了全面支持，用户可以应用其支持HDCP功能的DVI接口享受高清多媒体影像。



软件圈

金山毒霸推出“家长保护”功能

电脑和网络的深入普及为广大青少年快速获取新知识、开拓新视野提供了一个最为广阔的平台。但与此同时，淫秽网站、暴力视频、欺诈信息网站、邪教网站、反动信息网站、伪科学网站等已经成为威胁儿童健康成长的六大网络“杀手”。为了消除青少年上网的后顾之忧，金山毒霸在新版本中增加了“家长保护”新功能。采用“抢先式”实时升级功能最快速地动态更新恶意网站“黑名单”，进而能够主动对目前几乎所有含有恶意信息和有害内容的网站进行实时拦截。家长们只需在打开的《金山网镖2007》菜单栏中选择“工具”→“配置选项”，接着将打开的“配置选项”对话框切换到“家长保护”选项卡，将禁止访问不良网站的目前状态由“停用”通过单击变更为“启用”，就可有效地保护自己的孩子不受互联网不良内容的骚扰。

方正集团举办2007数字出版产业峰会



“2007方正数字出版产业峰会”5月30日在北京隆重举行，这已是方正集团连续主办的第5届年会。本届峰会的主题为“创新共赢”。国家新闻出版总署副署长孙寿山、北大副校长张国有出席大会并讲话。新闻出版总署、国家版权局、文化部、教育部、北京市委市政府、北京市新闻出版局、北京市科委、中关村管委会等单位领导，方正集团的领导，以及来自全国的出版社、报社、学校、图书馆、科研院所、网站、手机、阅读器厂商代表及海外代表近千人齐聚会场。会上，方正集团发布了《2007方正数字出版产业峰会主题报告》和数字出版战略，即为中国新闻出版业提供先进的数字出版技术服务。同时，方正在会上发布了全力打造的数字出版物发行平台——爱读爱看网站（www.idoican.com.cn）。

网络帮

“卓越网”更名“卓越亚马逊”

2006年6月5日，曾经是中国电子商务网站领头羊的卓越网正式更名为“卓越亚马逊”。卓越网已在网站Logo上方加入“Amazon.cn”标识，并正式启用该域名，强化其为亚马逊旗下网站的身份。截至目前，亚马逊在全球共有7个B2C站点。此前，除卓越网之外，其他6个站点均以亚马逊的统一标志形象、网站系统和域名出现。这也是卓越网在被亚马逊收购3年后的一个重大举措。此前卓越网曾经是最出色的中国电子商务网站，在被亚马逊收购之后由于业务调整和同业的竞争出现了显著下滑。此举被外界认为是卓越网和亚马逊希望再度振兴的一个标志动作。亚马逊全球CEO杰夫·贝索斯近期还将来华访问，预计届时将有更多的调整措施出台。



掌握数字技术，走向信息时代

2007年5月25日，在北京育英学校体育馆举行了第16届全国“六一”国际儿童节威盛“中国芯”计算机表演赛闭幕汇报表演暨第17届开幕仪式。每年一届的“全国‘六一’国际儿童节计算机表演赛”是由国家信息产业部、中国优生优育协会等9家单位联合发起并共同承办的全国大型公益性赛事，是一场主要面向我国37 000万少儿家庭而进行的科技普及教育活动。围绕活动所展开的计算机普及教育宣传工作已涉及28 000万儿童家庭，近300万儿童以团体或个人的形式报名参加赛事活动，超过1200万儿童每天通过赛事专营网站了解更多的赛事信息和网络资讯。

表演赛上，近300名优秀选手同台献技，展示了我国当今少年儿童的精神文明与时代风貌。汇报演出活动的最大亮点，就是实现了通常电视节目的表现手段无法应用于计算机活动现场的制作瓶颈，并在众多的计算机表演项目中实现了手机与计算机联网互动的功能。

记者言

应用软件：移动互联网下一个热潮来袭



■本刊记者 冰河

产业“蓝海”、历史契机、投资新浪潮……国内免费WAP在发展中遭遇寒冬的同时，应用软件作为移动互联网行业发展的新热点，逐渐上升到了一个新的高度，并被各界所了解、认知和接受。

“手机正在以更强劲的态势引领互联网发展的潮流，代替PC成为互联网发展的主角。”互联网研究专家王瑞斌曾谈到移动互联网在全球的发展趋势。面对移动互联网的大好前景，中移动大力推广通讯移动应用软件“飞信”，中国联通也紧随其后推出了具有同样功能的“超信”；诺基亚通过Nokia Forum广纳移动应用软件开发商加盟；摩托罗拉于06年在长沙成立创新研发中心等，终端厂商也开始了移动应用软件领域的战略布局；而移动应用软件开发商也在进行产业链及商业模式的探索。种种迹象表明，中国的移动应用软件已经吹响了起飞的号角！

然而作为一个新兴的行业，在面临机遇的同时，一些难题也随之而来。如产业链不完善，存在严重脱节；产品缺乏自主创新意识，受渠道影响推广成本居高等，这些问题直接影响了行业发展速度。如何理性地面对机遇与解决难题，记者看到一些有先见之明的移动应用软件厂商已经开始付诸行动。由UCWEB浏览器、玩铺娱乐平台、百阅虚拟社区、随e聊、英语随身行、PVP移动乐园、网秦手机杀毒7家国内移动应用软件厂商，联合发起了“中国手机七剑软件推进联盟”，旨在“推动中国手机软件市场良性发展，为中国手机软件企业服务”。联盟将以积极开放性的姿态吸引产业链各环节的加入，如国家相关部门、移动运营商、终端厂商、手机操作系统提供商、资本投资商、渠道商等。通过调动产业链的各个环节，协助制定行业标准、申请政府专项项目基金的支持、定期地举办各种交流研讨会、国内外技术交流、推广资源共享等，全面协助推动中国移动应用软件行业的发展。

国家对于软件业的政策支持和鼓励、3G热潮、移动应用软件的研究起步、4亿多手机用户、移动网络的全面普及、风险投资的热情关注、丰富的相应技术储备……美国作为全球最大的PC市场扶植了一批像微软那样的世界型软件企业，而中国应该也能诞生一批领导世界手机软件发展的“巨头级”企业。在中国发展移动应用软件，是历史赋予中国软件业的契机。而且，不同于过去传统的软件行业，移动应用软件多数采取OEM的形式向终端用户提供服务。加上用户正版意识观念的逐渐加强，“盗版”这个困扰中国软件行业的毒瘤对于移动应用软件来说将不再是一个致命的掣肘。

事物的发展往往都带有双面性，在面对着历史赋予的千载难逢的机遇的同时，静心下来思考，移动应用软件的发展也面临着一系列的问题。这些问题来自于移动应用软件厂商本身。国内的移动应用软件开发商与终端操作平台开发商、移动网络的运营商、用户、终端厂商、政府相关部门之间的沟通存在着一定的脱节。再有，受推广渠道、推广资源等方面的因素影响，移动应用软件的推广成本居高，此类问题给厂商的发展也带来了不少急待解决的问题。



头牌新闻

世嘉兵败中国?

■ 本刊记者 冰河

2007年5月30日，世嘉（中国）网络科技有限公司宣布解散其运营团队并退出在华运营，其正在运营的网络游戏《彩虹骑士》也将停止。而在年初的2月8日，世嘉刚刚和北京歌华资讯召开新闻发布会，宣布今年将在中国内地发行4款网络游戏。仅仅一个季度之后，世嘉在中国的雄心壮志就画上了一个休止符，这个结果着实让人意外。

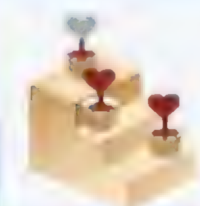
对于此次解散中国运营团队、退出在华运营的行为，世嘉方面公开声称的原因是由于经营不善，游戏在线人数过低，无法持续运营。年初声称的4款游戏中，目前仅有《彩虹骑士》《桶桶OL》投入了运营，而最受人关注的《樱花大战OL》和由日本街机平台移植而来的《三国征战》一直未能推出。根据记者了解到的情况，游戏的运营惨淡仅仅是原因之一，最主要的是世嘉中国方面无法适应中国游戏市场的推广和竞争模式。日本地区由于国土面积狭小，网络技术发达，因此游戏公司的推广模式通常以线上和零售店结合为主。但在中国，网络推广仅仅是整个游戏推广工作中的一小部分，更多的时候需要在重点地区进行实地推广，在网吧和大型卖场举行各种活动，招募人员进行地面推广。这种模式让日本总部难以理解。而且中国用户对游戏的忠诚度不稳定，如果没有持续的新鲜内容和活动进行鼓励，用户会迅速流失。世嘉中国方面虽然号称独立负责运营，但在关键问题方面需要听从日本总部的意见，而日本总部对于世嘉中国展开的种种运营推广活动难以理解，并由于实际效果不明显而失去了信心。虽然4月份世嘉中国仍旧在中国地区大肆招募地面推广人员，但显然日本总部已经对此失去了信心。根据世嘉中国官方网站公布的情况来看，本次宣布解散世嘉（中国）网络科技有限公司运营团队并退出中国，对处于同一办公地点的世嘉（上海）电子机械商贸有限公司，以及分别处于另外两个地点的“世嘉（上海）软件有限公司”和“上海新世界世嘉游艺有限公司”是否会产生影响还不得而知。



世嘉中国的网站上，世嘉（中国）网络科技有限公司的链接已经失效

世嘉中国运营团队解散后，目前仍旧在中国市场参与竞争的日本游戏企业就只剩下了光荣公司和史克威尔艾尼克斯（SE中国）。其中光荣公司与盛宣鸣合作运营的《大航海时代Online》新版本“黄金大陆”于6月25日上线，前景不明。而SE（中国）在中国大陆运营的游戏已经有两款作品《梦幻之星Online》和《树世界》宣告失败。可以说日本游戏企业在中国的试水，到目前为止还没有找出成功有效的运营模式。

世嘉之后会是谁？日本游戏企业会彻底放弃中国大陆游戏市场么？本刊将继续对此保持高度关注。



晶合热点

真人CS违法?

2007年6月5日，北京警方首次明确，在真人CS发烧友中最为盛行的激光仿真枪对抗涉嫌违法。据警方介绍，目前真人CS游戏按照使用枪支不同主要分为3类：以二氧化碳气体为动力的彩弹枪，枪管内安装激光发射装置的激光仿真枪和以气瓶或弹簧等为动力发射塑料BB弹的仿真枪，其中尤以激光枪最为热门。不过警方负责人表示，射击场所的建立及其活动，包括野外进行的射击活动，都要经过公安部门登记和批准。彩弹枪目前经过公安部门批准可以生产和销售，在合法射击场所内开展真人CS游戏中可以使用。但对激光仿真枪和BB弹仿真枪，因公安部从未批准过这两类枪的生产和销售，加上相关场所也未批准过，因此组织真人激光CS活动涉嫌违法。



暴雪重拳打击虚拟币交易

2007年6月3日，暴雪方面表示已经正式起诉北美最大的在线虚拟金币销售商Penos4fire，并要求该公司停止在《魔兽世界》（WoW）游戏中发布垃圾信息，中止进行虚拟货币交易的行为。不过至今还没收到Penos4fire的反馈。随后，暴雪又在6月7日宣布起诉另一虚拟金币在线交易服务提供商IGE。在起诉状中暴雪称IGE公司“妨碍和削弱了暴雪与玩家在网游《魔兽世界》中签定的用户协议应提供的游戏乐趣，并获得客观利润。”在这两起诉讼中，暴雪再次声明自己拥有旗下作品中所有物品和装备的所有权。由于美国法律中对电子物权的定义尚不明晰，美国法律界人士认为这场诉讼将是一个漫长的“战役”。

九城再遇财神爷

美国游戏娱乐巨头企业电子艺界（EA），近日成为上海九城在美国纳斯达克的战略投资者，共投资1.67亿美元购买了九城15%的股份。这一交易意味着第九城市也将为获得EA公司足球类网游《FIFA Online》在中国大陆的独家代理权创造了绝对优先的条件。5月21日，在与电子艺界合作的消息公布后，第九城市股价飙升4.07美元，收于43.54美元。如果九城能够顺利获得EA作品的游戏代理权，就意味着他们与同城对手上海盛大在引进新游戏的代理资格争夺中又胜了一筹。

央视遭遇盗版指控

2007年6月4日晚播出的“天下足球”节目中，主持人段暄与来访的法国著名足球明星亨利在Xbox游戏机上用《实况足球》进行了一场友谊赛。但节目播出之后，很快就有认真的网民发帖指出，日本科乐美（Konami）公司的《实况足球》系列游戏从未在国内正式发行过，节目中使用的所谓简体中文版游戏无疑是盗版；加上Xbox游戏机也未曾在国内正式发售，游戏机也称得上来路不明。因此央视节目的这段内容有宣扬传播盗版之嫌。到目前为止央视方面尚未对此作出正面回应，但中国用户的正版意识正在逐渐加强，这是一件大好事。

PGL联赛愤然曝光盗版



2007年6月3日，正在现场进行的PGL中国星际争霸联赛中，比赛现场的直播中出现了PGL的官方说明：“各位观众，Gamebank竞技频道直播的PGL星际联赛第一赛季决赛正在遭受PPstream的盗播，严重影响了直播信号的传送。为保证各位观众能够看到良好的决赛盛况，先决定暂停播出。”据悉，由于版权金的缘故，PPstream并未获得PGL 2007赛季的现场直播权，但其依旧盗播PGL现场赛况。PGL的官方说明也出现在PPstream的盗播画面中。对于事态的发展本刊将继续保持关注。



晶合新作

北通wii周边闪耀上市

次世代主机wii推出以后，备受国人追捧，在中国刮起了一轮全新休闲娱乐风潮。作为国内著名外设品牌的北通，为迎合广大消费者的体验需求，于6月初推出了一系列动作拟真游戏外设产品，有wii方向盘、运动球拍和运动套装。其中包括网球拍、高尔夫球杆、棒球棍、方向盘、手柄套件，每个产品可以拟真不同的游戏。如网球拍除了一个人打网球游戏外，还可以两人同时进行对抗赛；方向盘相比方形的wii手柄，玩赛车类游戏更为真实；高尔夫球杆、棒球棍，让你在家中也可体验时尚体育运动的乐趣；手柄更解决了部分游戏玩家对于手柄操作的习惯性问题。



《炮炮火枪手》夏日火热上线

2007年6月4日，世纪天成和韩国著名游戏公司Nexon对外发表联合声明，宣布世纪天成正式成为Nexon旗下著名卡通射击网络游戏《炮炮火枪手》在中国大陆地区的唯一运营商。《炮炮火枪手》（原名Bigshot）出自当年开发《跑跑卡丁车》的Nexon公司旗下另一支著名开发团队之手，是新一代竞技型卡通射击网游。玩家可以在各种能力不同、个性迥异的游戏人物中挑选自己喜欢的角色；同时，游戏内还包括合成和称号系统以及小游戏等在内的众多全新要素。



瑞典游戏公司携热门网游进军中国

2007年6月2日，国外媒体透露，瑞典软件公司MindArk已经向一家中国公司提供授权，未来将面向中国市场开发热门虚拟网络游戏《安特罗皮亚世界》的中文版本。新游戏项目的发言人埃里纳·恒(Elina Heng)表示，MindArk将于2008年8月在中国推出这款游戏。《安特罗皮亚世界》目前的玩家数量已经超过58万人。在这款游戏中，玩家可以工作、会友和买卖虚拟土地，还能以固定汇率将虚拟货币兑换为美元。其模式非常类似目前业界热门关注的《第二人生》（Second Life）。





晶合声音

“如果你要进行收购，你得去想想是否那些游戏产权离开了某些人就无法继续取得成功了，或者是否有些重要的制作人想在大公司里得到提升的机会……我们的收购只会在某些游戏可以脱离原创的小组仍然取得成功，或是某些制作人有长期的工作志愿并对EA感兴趣的情况下进行。如果你收购了一些不想工作、只想拿钱走人的工作人员是毫无用处的。”

——EA的首席运营官Bing Gordon在谈及可能对育碧的收购时说。他认为游戏的产权才是未来一切可能收购的决定性因素。

“不支持也不鼓励因为商业赢利目的游戏内的交易”

——相对暴雪公司对游戏虚拟币交易的坚决打击，九城公司公关总监赵雨润表现得相对温和一些。他认为，虽然在游戏内部的交易比较容易封杀，但是很难杜绝第三方交易平台上产生的交易。

“对不起，这次我们来得的确有些晚，不过我们保证下次中国将会和北美地区同一时刻起跑。”

——暴雪COO保罗·萨姆士（Paul Sams）在中国接受采访时为《魔兽世界》的资料片在中国长期不能与玩家见面表示抱歉，并承诺《星际争霸2》的发布将尽量使中国与全球同步。



WCG专区

“三星电子杯”WCG 2007杭州、沈阳、上海分赛区出线选手确定

沈阳赛区
星际项目：陈昊；
魔兽项目：刘斌；
FIFA项目：李君；CS项目：FS战队
杭州赛区
魔兽项目：武嶙；
CS项目：TYL00.FT战队
上海赛区
星际项目：孙一峰，庄传海，陈斌；
魔兽项目：朱明亮，柳逸捷；FIFA项目：王杰祥，陈驾晟，张哲西；CS项目：e7pin战队，fst战队

晶合人物

因扎吉



作为意大利国家队和AC米兰队的著名前锋、帅哥和情圣，刚刚在欧洲冠军杯中梅开二度最终捧杯的射手因扎吉，近日又成为国内外媒体的关注焦点。不过这次引人瞩目的原因丝毫和足球无关，一半是为了美女，一半是为了网络游戏。据悉，情圣因扎吉在赛场外结识了一位来自中国重庆的美女张曼洛（Man Lo Zhang，音译），两人交往颇深。而张曼洛的一大爱好就是玩网络游戏，经常玩《第二人生》《大航海时代Online》等，甚至教会了因扎吉陪她一起玩游戏。而喜欢上了“大航海”的因扎吉，甚至还向中国媒体表示了与马尔蒂尼一同担任《大航海时代Online》游戏在中国代言人的意向。对于这条消息我们姑且不论其真实好坏，但作为忠实的AC米兰球迷，我们在此诚恳地提醒因扎吉，一定要在电脑上安装中国开发的网络游戏防沉迷系统。毕竟足球才是我们真正希望因扎吉施展才华的地方，装了防沉迷系统，可保证他不但玩得舒心，还能为他制造更多的激情倾泻到比赛中。



晶合快评

除了手机，还能兼容什么？



■ 本刊记者 生铁

我女朋友第一次亲自体验Sony的掌上娱乐产品PSP时，她的第一句话就是“如果它能当作手机用，受众就更广了。”这就是伟大的电子时代带给人们的普遍思路。

而我拿到PSP后产生的第一个联想，竟是上个世纪90年代末期人们常常宣传的“多媒体电脑”概念。什么叫多媒体？就是能看电影、能听音乐、能玩游戏。

当关注游戏业的大多数人还将行业的未来发展寄托于游戏软件开发本身的优劣上时，网络化、无线化、跨平台化的技术发展趋势，使游戏以飞快的速度走上了另一条人们所不熟悉的路。无论是基于电脑平台的网络游戏，还是基于电视平台和掌上平台的娱乐系统，都在这种趋势的背景下发生着变化。在这时反过来再看那时电脑领域的商业概念“多媒体”，似乎又有了无尽的意味。

最近网络上流传着一张图片（**图1**），据称是索尼爱立信手机将推出PSP版手机的概念图，它来自于一份编号为20070123309的美国专利局的注册文档。这部即将上市的新款索尼爱立信手机拥有可旋转的16：9的屏幕，同时具有Phone Mode、TV Mode和Game Mode三种形态。当屏幕旋转180度后，就变成了一台“PSP”，而其独特的按键正是对应游戏而专门设计的。手机功能键采用了游戏手柄的十字形布局，正中还有一枚特殊的控制设定按键是此前PS系手柄中不曾有过的。另外，在Game Mode下，机身右侧的照相按键和缩放按键将分别作为R键及L键使用。此外，据悉这款手机还可以通过USB接口与家用机连接，作为手柄使用，这点也秉承了PS系列产品的一贯思路。但是关于这款产品的其他技术细节还不得而知，包括它的游戏软件媒体是否支持光盘以及手机的制式等。

但也有人认为这个产品的设计思路与三星数码的i7多功能相机过于相似（**图2**），虽然i7目前只有数码相机、电子地图和MP3音乐播放功能。

我现在唯一关心的是，掌上数码产品今后还能兼容哪些功能。



Hellgate:《地狱之门——

FPS与MMORPG相结合	制作：Flagship Studios（旗舰工作室）	上市日期：2007年第3季度
	发行：第九城市（国内译名《暗黑之门——伦敦》）	推荐度：★★★★★

一、地狱之门已经开启

2038年，伦敦。

昔日的塔桥不再气势磅礴，泰晤士河边也看不到穿着优雅时尚的人们浅尝下午茶，大街小巷都流露出饱经风霜的疲惫状态。街头耸立着破败建筑物的断壁，风从早已碎裂的玻璃中穿过，引发出阵阵尖叫，犹如厉鬼哀嚎。街上四散着从地狱中涌入的各种僵尸鬼怪，腐臭的气味伴随着迷雾悄悄蔓延开来。已经无所谓白天或黑夜，一切都被灰色的阴云所笼罩。这座已经废弃的城市早已失去多年前的英姿与生气，任何指望看到往日昌盛景象的企图都只能以破灭告终。



一切都是从那个巨大深邃的时空裂缝出现时而开始改变的。

自以为是世界主宰的人类，早已经随着时间的流逝淡却了在上古时代与恶魔之间交战的记忆；封存于黑暗世界的恶魔军团，一直对人类世界虎视眈眈。恶魔们不断地在各个地方实施血祭，具有物理形态的恶魔先驱者悄悄地聚集在一起。当地狱之门打开，恶魔军团大批涌入人界的时候，人类几乎没有来得及采取任何反抗措施就被蜂拥而至的妖魔鬼怪打败。一度繁华兴旺的伦敦化作了恶魔之城，人类与魔鬼间的界限就此打破。

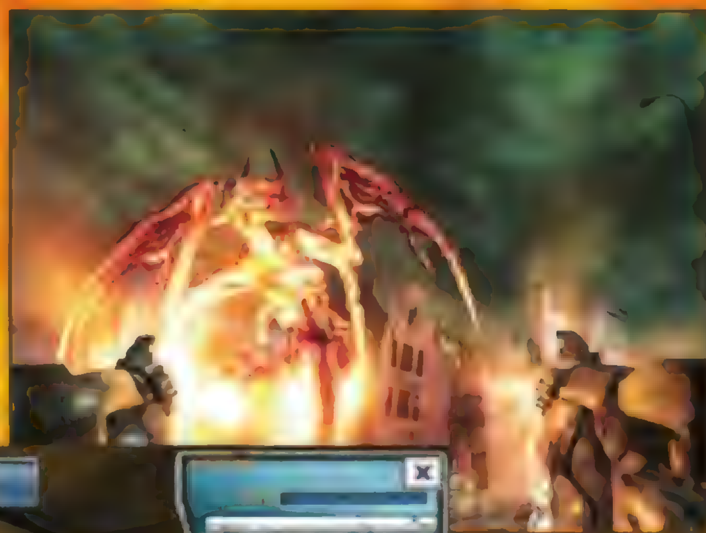
虽然在这一次的大战中，人类几乎溃不成军，然而得以保存下来的部分精英没有放弃希望。虽然要暂时栖身于地下世界，但是已经掌握了新技能的人类已开始形成小规模的反抗势力，为了生存、为了夺回属于自己的世界而努力奋斗着……

三、新奇职业现身

要想与恶魔对抗，即便运用人类社会威力最为强大的核武器或是生化武器也没有任何意义，传统的人类之间的战斗经验在这场战争中毫无用处。只有那些了解古老祖先战斗方式的人才有可能和恶魔抗衡。学会不被恶魔发现的隐身移动法、掌握早已经被人世遗忘的上古武器的制作方法、熟知控制神秘力量的魔法……这些才是有效免除人类遭受恶魔们“焚烧灭绝计划”的良方。圣堂武士、秘法师、狩魔猎人，只有像这些拥有某种特质的人才能为人类与恶魔之战做出贡献。

◆圣堂武士（Templar）

这些恪守古代宗教仪式以及骑士美德的追寻者，早在数世纪前就已然表明他们预知到这次恶魔的入侵计划。自黑暗时代起，他们的使命就是迎接这“天启时刻”。他们从小就开始接受神圣魔法的训练，掌握了可以在“最终之战”中对抗来自地狱恶魔的力量。



圣堂武士遵循宗教规则，通过古典仪式来获得圣物。隐修会就是使所有圣堂武士团结一致并采取统一行动的中心。它看护着拥有强大力量的古典圣物，保护着人类的血统。这里的工匠们可以将古老传统和现代技术相结合，铸造出具有特殊功效的武器；这些虔诚的信徒、信仰的守卫者、邪恶力量所惧怕的毁灭者为残存的人类提供庇护；这些最优秀的战士懂得团队合作的重要性，掌握并守卫着整个伦敦的地下世界。



圣堂职业可以使用所有的近战武器和火器，并能双手同时挥舞两件不同的兵器进行战斗。圣堂职业的人物属性包括精确

London

《地狱之门——伦敦》完全手册

■北京 逸帆

（Accuracy）、耐力（Stamina）、意志力（Willpower）和对各种攻击（物理、火、电、鬼神力、毒）的抵抗数值。当然最吸引人的还是众多技能。圣堂武士技能树有神之力（Divinity，强化光环）、攻击（Assault，攻击光环）和防御（Defense，各种防御技能）3个系列。本作的技能系统与《暗黑破坏神》不同，所有的技能都没有设置等级上限，都可以在游戏的各个阶段发挥各自的作用。

◆秘法师（Cabalist）

这些潜心于奥术知识的学者，修得了使用邪恶法术以及奥术神器的方法。他们能够将恶魔所使用的武器和力量转而对其自身进行更大的伤害，以恶制恶就是他们的行为准则。这些施法者掌握了阴间的原力，能够驾驭强大的黑暗力量，以黑魔法和秘术武器作为自己对抗恶魔的主要手段，并且可通过召唤异界的黑暗能量来打击敌人。

所有的秘法师都会到秘术研修会里进行学习。秘术研修会的教学法汇聚了边缘科学、古典奥术的所有训练科目，而一旦修炼成为“觉醒者”就有可能穿越阴间，与地狱之主一争高下。在古巴比伦的记载中，有“如果他成为胜利者，将获得九重门的炼狱之匙，给予其完全掌握来自黑暗面能量之力”的说法。然而，这些秘法师虽然像阿纳金一样学习黑暗魔法，却没有迷失本性，知道如何正确运用自己所掌握的神秘力量，并开始向恶魔们宣战。

秘法师分为召唤系（Summoning spells）、鬼怪魔法（Spectral Spells）和变形系（Transformation spells）3种技能。而其中的变形系可以让秘法师将自己的身体产生异变，像是恶魔们才有的翅膀和利爪，并使用其能力对敌人进行攻击。





三、名师之作 备受瞩目

Bill Roper、David Brevik、Erich Schaefer、Max Schaefer这些人的大名早已经成为优秀欧美游戏作品的保证，凡出自这几位名师之手的游戏产品无一不成为个中翘楚、经典之作。开创出MMOFPS A-RPG这一全新形式的游戏作品，更是令其在脱离暴雪公司后独立组建的“旗舰工作室”受到业界以及玩家的高度关注。这种说起来很奇怪又颇具挑战性的游戏形式，其实可以被简单理解为“支持多人在线的、以第一人称视角为主并附以第三人称视角的动作类角色扮演游戏”。你不妨把它想象成当年的“大菠萝”和CS的嫁接品，但显然《地狱之门——伦敦》要比你认为的还要来得复杂和庞大得多。就像负责游戏开发的David Brevik所说的“虽然该游戏以第一人称为基础，但我们会让它成为一款即使是对FPS游戏毫无经验的玩家也可以轻松掌握并享受其中乐趣的游戏。《地狱之门》不会要求玩家像在玩FPS游戏那样，需要正确的瞄准或敏捷的反应，反而比较接近使用多种技能和武器的动作RPG《暗黑破坏神》。当玩家使用符合未来世界感觉的多种形态的武器时，会感受到《半条命》网络版的乐趣，而在使用刀剑类武器时游戏会转换为第三人称视角，会让你感受《魔兽世界》般美妙的乐趣。”这种新颖的游戏形式充满变化，带给玩家无比精彩的全新体验，无疑将会成为一款单机与网络游戏完美结合的典范之作。







◆狩魔猎人（Hunter）



刺客？忍者？战士？他们兼具三者特色，比起Supernatural（《邪恶力量》）里的Dean和Sam兄弟俩来说，这些狩魔猎人具有更高的技巧。他们训练有素，知道如何使用混合了高科技和自然科学理论制作而成的武器，天生敏锐的观察力和矫健的身手使他们成为黑暗中的刀客，敌人的任何弱点都足以使之成为狩魔猎人的俎上肉。

狩魔猎人的技能主要分为侦测、工程以及射击3系。无论是作为先头部队伪装前去刺探敌情，还是制作陷阱守株待兔；无论是改造武器，还是修建炮塔、搭建防御工事，狩魔猎人都可以胜任。

游戏里，狩魔猎人甚至可以通过学习技能完成机器人的制作。那些不同种类的机器人不仅可以在战斗中提供帮助，具有医疗功能的机器人还可以给附近的队友们进行治疗。在不同的环境下，使用轻装机器人、重装机器人和格斗机器人，则可以在一对多的战斗中为狩魔猎人提供强大的火力支援。这种着重于中远程武器攻击技能角色的加入，为玩家提供了一种非常有吸引力的游戏体验。

四、制服恶魔的终极武器

游戏中提供了从古代圣物到现代高科技结晶的多种武器装备。要知道像AK-47这样的武器攻击，对于恶魔们来说无异于挠痒，只有经过圣水净化的特殊子弹以及其他圣物赐福过的武器，才能对恶魔造成致命的伤害。《地狱之门——伦敦》里出现了剑、手枪、来复枪以及重型武器等几大类共100余种基本武器。其中部分武器还可以通过增加组件来进行改造升级，而一些“史诗级”的武器则是根据游戏的物品掉落系统生成的。制作者曾经提到一种不寻常的武器，像“金龟子手枪”可以发射出一群圣甲虫、闪电球和激光。试想一下你的敌人将面临的是怎样的一场灾难！

游戏的战斗伤害会根据一个复杂的统计系统来计算。你的装甲、防御盾、武器和技能以及短时间的增益魔法，都会影响到你与敌人之间的伤害值。在这里，技能与装备、操作与等级并重。

必须承认，游戏的美工的确出色。在本作中出现的武器甚至比《指环王》里的道具还要精细。由于篇幅所限，我们仅从中列取部分武器及资料供大家欣赏。

[redacted]



（1）腐化之刃

性能：这是一把沾有死去恶魔灵魂的黑暗之刃。乌黑的锯齿剑刃中渗入了邪恶者的腐蚀气息，闪烁着诡异的光芒。当其被挥舞时，挟毒烟划出绝美的弧线把敌人带向死亡的深渊。



（2）纵火者

性能：当永恒不灭的火焰环绕着剑刃舞动时，巨大的剑身显得杀气腾腾。烈炎甩出长长的一条火线，所过之处，恶魔将被焚烧殆尽，魂归尘土。





（3）说服者

性能：这是圣堂武士们最古老的巨剑，由纯钯铸就而成，充满了神圣能量，是恶魔们的克星。

[redacted]

（1）钉刺抛洒者

性能：6支高速旋转的枪管为钉刺抛洒者提供了超快射速，这足以弥补它大范围散射所造成的伤害不高的缺陷。铺天盖地大量锋利的针形子弹，以极快的速度贯穿恶魔的表皮，特殊的制成材料可以在深入恶魔身体的一刻造成伤害。











（2）火神抛洒者

性能：虽然这只是一件辅助防御武器，但它对一些体形略小的恶魔极为有效。一旦为部队进行大规模装备，将会使这些持有者成为恶魔杀手。





（3）弹跳者

性能：这是一件很奇特并且讲究使用方法的武器。它对敌人造成的伤害由3部分组成：能量伤害、物理伤害以及一种奇特的弹力组成的简短且迅速的爆炸伤害。使用时需要注意，它发射出的子弹在击中恶魔前会恶作剧似地四处弹射跳跃，因此而得名“弹跳者”。

[redacted]





（1）集束来复枪

性能：集束来复枪的特大枪管可以装填并持续发射大口径高能爆炸弹药，是一种可塑性极强的武器。尤其是与火箭筒组合使用时，其威力无人能敌。



（2）竖琴

性能：虽然文字颇具诗意，但你千万不要误会，这可是一件装备了电能和音速发生器的大型双手武器。其发出的共振发射是由弧形前行的静电和以电弧为通道的声波振荡共同完成的。任何生命体在这种武器的“关照”下都无法移动，而那些恶魔们更会在受到声波振荡后化为碎屑。

(3) 电磁来复枪

性能：电磁来复枪通过一串小型的磁暴线圈产生高速的电磁脉冲能量，可制造出一场持续时间虽短却异常频繁的电磁风暴。



[redacted]

(1) 切割者

性能：切割者射出的子弹会在飞行过程中渐渐分裂，而且其分裂速度会经由穿过物体或是从物体表面反射而不断加快，从而将恶魔打穿。而且由于可从恶魔身体中穿越并在金属物体上反弹，将有可能多次击中恶魔。



(2) 三叉戟式火箭筒

性能：这是重型武器中威力最为直接有效的一种，可以同时发射3枚高能爆炸飞弹，在一定范围内攻击一个或多个目标，并可造成致死打击。





除了多种多样的武器装备以及组件改装，值得一提的还有游戏的任务系统。众所周知，当下最为红火的《魔兽世界》的亮点之一就是其丰富的任务系统。在对制作组的访谈中，关于任务系统我们得到的解说是：在游戏里，玩家开始会有3个种类的任务。故事的主线任务不是非常多。他们会强制玩家的人物通过我们的场景，并解释这个世界的状况和如何在这个世界里获得成功。随机化的任务相对会简单短小些，但是这样的任务数量庞大。主要的NPC会要求你做任务，恢复具体道具或征服某些仇敌。这些任务可以得到特殊的奖励。即使你只有15分钟的时间玩游戏，NPC还是能够挑选出适当的任务让你完成。

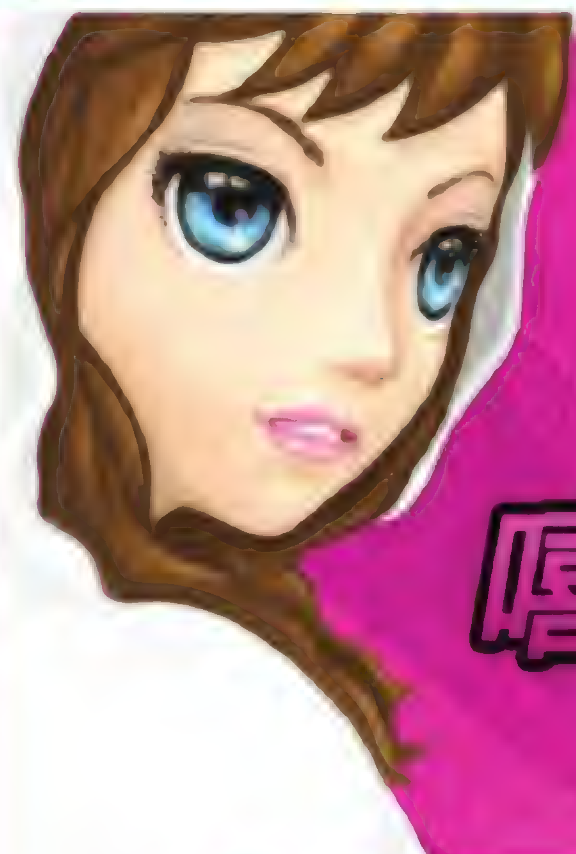
虽然在游戏上市前，我们还得耐心地等待一段时间，不过就目前所知的资料以及官方发布的几段视频来看，《地狱之门——伦敦》已经颇具大作风采，既有名作的优良传统，又兼具创新妙思。相信不久的将来，“XX出品，必属精品”的美名将不再是暴雪的专用词，B.R.等人的旗舰工作室很快就会与之并驾齐驱，为我们打造出更多高品质的精彩大作。

New Release 上市游戏热报

■晶合实验室 速冻饺子

其它近期游戏上市表

发售日	类型	游戏名称	中文译名	制作	发行	期待度
2007年5月29日	动作	Ghost Recon Advanced Warfighter（Chinese）	幽灵行动之尖峰战士（中文版）	Ubisoft	Ubisofty	85
2007年5月29日	策略	Great Battles of Rome	罗马帝国战争	Slitherine Soft	Black Bean Games	85
2007年5月25日	模拟空战	Enemy Engaged 2	大敌当前2	Gameyus Interactive	Gameyus Interactive	80
2007年5月25日	策略	The Guild 2：Pirates of the European Seas	行会2——维京霸主	Auran	JoWood Productions	85
2007年5月25日	第一人称射击	Power of Destruction	毁灭的力量	Profenix Studio	Profenix Studio	75
2007年5月23日	射击	AntiKiller	杀手的反抗	Noviy Disk	Noviy Disk	70
2007年5月23日	体育	Ride Equestrian Simulation	模拟骑手挑战赛	Dancing Dots	SDLL	75
2007年5月22日	动作冒险	Azur And Asmar	阿族尔与阿诗玛	Emme Interactive	Emme Interactive	75
2007年5月21日	动作冒险	Tomb Raider Anniversary	古墓丽影十周年纪念版	Crystal Dynamics	Eidos Interactive	85
2007年5月19日	动作冒险	Shrek the Third	怪物史莱克3	7 Studios	Activision	80
2007年5月19日	角色扮演	Day Watch	守日人	Nival Interactive	Sega Entertainment	80
2007年5月29日	动作冒险	Monster Madness	怪物也疯狂	Immersion Games	SouthPeak Interactive	75



劲舞世界 GROOVE PARTY

嘻哈街舞竞技 《劲舞世界》前瞻

卡通？写实？进入2007年，网络上的舞蹈类休闲网游风格逐渐多样起来，并摆脱了早期给人的“可爱”形象，开始追赶更酷甚至更另类的流行节拍。《劲舞世界》（Groove Party，以下简称为GP）就是这样一款音乐网游，迎面而来的嘻哈风、与众不同的个性释放，会让你在其中感受到与众不同的酷感觉。

■北京 粉红魅力

嘻哈风格的街舞竞技

随着内测的启动，GP终于揭开了它的神秘面纱。你会发现，GP与目前国内流行的音乐网游截然不同，它是一款以嘻哈文化和B-Boy竞技街舞为主题的游戏。GP中有极酷的新舞步，层出不穷的街舞炫技动作均来自韩国顶尖街舞组合Rivers Crew的真人动作捕捉。Airbabyfreeze、Airtrack、Backflip等高难度动作可以说突破了目前同类游戏中酷炫的极限，堪称是一场顶级的B-Boy集锦。因此，GP虽然在同类型游戏中属于后起之秀，但在风格上却恐怕目前是最前卫、最张扬个性的音乐游戏，让你感受到独特的活力。



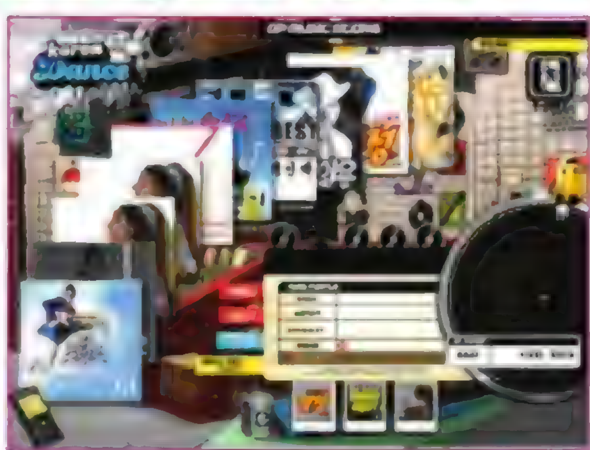
▲ GP中有观战功能，场上秀舞、场下练习都可尽收眼底



▼ GP的画面虽不写实，但另类的风格足以令人过目不忘

韩风劲吹，放送最热门乐曲

除了炫目的舞步，游戏的选歌也十分独到，其中汇集了众多韩日Hip-Hop天王天后的热门歌曲，在测试阶段预计就将提供近百首流行金曲。此外，还有游戏开发运营团队邀请知名音乐人专为GP谱写的原创歌曲，水准如何，各位亲自听听便知分晓。



▲ 在测试期间，就有众多韩日一线歌星的拿手曲目在GP中回响

个性涂鸦，无处不嘻哈

GP还原了世界各大时尚之都的知名场景。开始游戏，从进入Disco等待房间开始，独特的画风就带给你强烈的视觉冲击：无论是老式音箱版的Club Bing Bing、旧仓库改造的Club Hell，还是设置在闹市区的露天舞台Time Square，风格迥异场景无不弥漫着Hip-Hop的典型色调和个性涂鸦。



▲ Club Neo场景是一个设在“宇宙飞船中央”的大型幻想舞台

操作简便，组队新亮点



▲ 两个人的默契配合才是GP中秀舞的最高境界

▼ 2对2组队突破局限，你会看到更惊喜的表演



你可以用小键盘上的9个数字键轻松操作游戏，翻、旋、跳、转，繁多的冠军舞步可由你掌控，而上手的难度与同类游戏相比并不算很高。游戏的基本模式是创建房间对战，每个房间最多容纳4名玩家，可进行单人游戏或2对2的组队对抗。

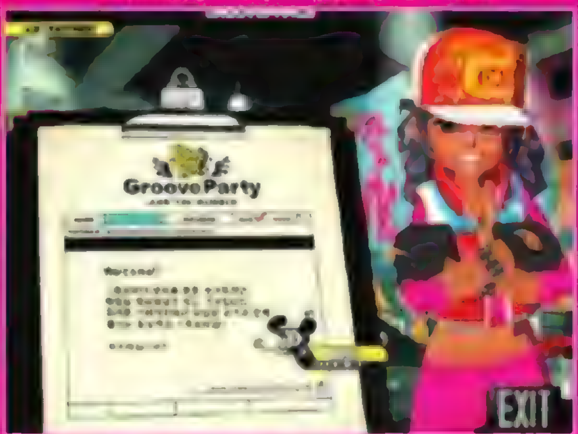
虽然可加入房间的人数不多，但2对2的组队配合却是另一种意义上的“双人模式”，你可以与舞伴开创性地“肢体接触”，实现更多舞步。而传说中充满新意的DJ切盘换歌、房内随意切换比赛模式等功能也有待玩家去亲身体验。

“菜鸟”的第一次GP之旅



▲ 输入账号、密码，第一次登录进游戏，一切都是这么特别

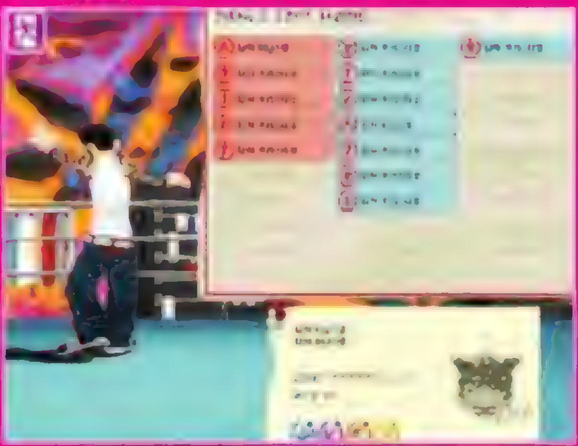
▼ 一开始你会进入教学模式，Jina会热情地介绍游戏的概况





▲ 你可以跟Jina学一些基本舞步，这里的一些介绍配有视频讲解，直观易懂，不会让你一上去摸不着头脑

▼ 舞蹈训练室是个惬意的地方，这不但是你自己的小天地，还是创作的源泉，你可以在这里自己编辑新舞步



劲舞世界
●制作：ZNE Entertainment ●运营：尚禾互动
●游戏状态：6月1日内测 ●官方网站：http://www.higame.com.cn

如来神掌之

丢丢球

如来神"球"
《丢丢球》前瞻

对生活节奏越来越快的现代人来说，玩游戏可谓忙里偷闲，因此网游休闲小品才无一例外地火了起来。而游戏米果近期推出的休闲网游《丢丢球》，不仅和同类游戏一样画面清新、节奏明快，且整个游戏世界也是以《如来神掌》故事为背景的。怎么样？来双飞堡战一局吧！

■上海 马儿

清新的画风，搞笑的人物

在上期《大众软件》中，大家已经了解到，《丢丢球》是一款结合了躲避球、炸弹人等游戏特色的休闲游戏。采用游戏米果自主开发的3D图像引擎，以卡通渲染方式展现可爱的游戏画面。作为休闲游戏，清新怡人的画面几乎是其标准之一，但如何在"清新"中体现自家游戏的特色，就得看厂商的功力了。《丢丢球》中不仅有普通的卡通渲染，人物造型和各种搞怪夸张的动作看起来也比较舒服。游戏支持纸娃娃系统，登场人物可通过换装以完全不同的形态出现，满足了部分玩家的"变装癖"。

其实《丢丢球》中最独特的一点，就是游戏的场景和人物完全来自《如来神掌》的漫画原著。在率先开放的6张地图中，金陵城、双飞堡、飞龙轩等场景都是按照原著中的描绘制作的。当然，这些卡通味的场景和原著的同名网游《如来神掌》中可不大一样，也算是给大家另一种体验吧。



▲ 清新的卡通画面，显然游戏对硬件配置的要求不高

▼ 双飞堡场景鸟瞰，不但战斗区域很大，地上的云纹也很漂亮



精悍的游戏，恒久的交流

休闲游戏一般都具备"随时可玩，又随时可放"的特点，《丢丢球》3分钟一局的设定，避免了玩家长时间游戏的疲乏；同时也设计了丰富的互动功能，让玩家在游戏中畅快地交流。

游戏具有完备的好友功能和邮箱等社交功能。好友列表中，可随时添加或删除好友；如果暂时不想和某个好友说话，也可将其暂时屏蔽。邮箱则清晰地划分了邮件的主题、发信人和具体的时间，和在网上发E-mail没什么区别。

▲ 发布会现场的背景板，还是回合制的大型网游《如来神掌》唱主角

在宣布《如来神掌》的开发计划近一年后，游戏米果近日终于在上海公布了这一系列游戏的详情。米果方面认为，《如来神掌》系列游戏的推出是一次改变传统的尝试，这使他们的游戏不再仅限于单独平台，且风格也一下子趋于多样化。他们希望这种跨平台、多风格的网游开发和运营模式，可以取得可喜的成绩。

丰富的模式，多变的玩法

《丢丢球》设计了多种游戏模式，每种模式都可以说是简洁明快，操作简单，几乎没有上手的门槛。

混战模式：唯我独尊。混战模式大家并不陌生，在此模式下，游戏开始时玩家会随机出现在地图上8个起始位置中的一个，炸弹随机放置在地图上的各个地方，除了玩家自己以外都是敌人，只有打倒全部敌人才能取得最终胜利。如果时限已到而战斗尚未结束，则根据此时HP（生命值）的多少获得游戏排名。注意，此模式死亡后不会复活。



▲ 3分钟一局，倒计时已经开始了！

计数模式：分秒必争。游戏开始时，玩家随机出现在地图指定的队伍起始点的任一位置上，炸弹随机放置于地图各个地方。战斗中以消灭敌方角色为判断胜负的标准，首个击杀敌方人数达5人的一方为获胜方。如果时限已到，则杀敌多的一方获胜；如果杀敌数相同，则判为平局。

夺宝模式：抢钱游戏。和上述模式一样，玩家和炸弹分布位置随机，但游戏开始时玩家拥有100枚金币。玩家被炸后根据伤害程度损失金币，随机撒落于场景内，其他人可"趁火打劫"，最终金币累积数量最多的一方取得胜利。P



▲ 怎么能少了道具商店？种类繁多的道具是提升战斗力的好帮手

丢丢球
●制作：游戏米果　●运营：游戏米果
●游戏状态：7月份内测　●官方网站：http://www.rulaionline.com

PATRIX 纸客帝国



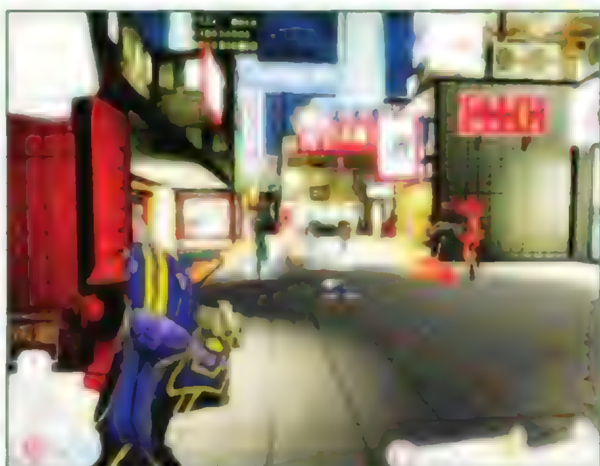
《纸客帝国》游戏系统深入剖析

在上期《大众软件》上，由趣味第一运营的另类射击类网游《纸客帝国》已经初露峥嵘。比起游戏可选人物的集体亮相，大家更关心的当然是游戏具体的玩法。随着《纸客帝国》近期开始内部封测，笔者也有幸亲自体验了游戏中新奇的设计。本期，我们就来看看游戏开发者是怎样在这些纸片上大做文章的吧！

■北京 Merlin

水火并用，有多少方式终结纸客

你一定还记得《纸客帝国》中设计的那些奇怪的武器，什么水枪、射钉枪，每一种都有极强的针对性。本来嘛，所有的可选角色都是纸片，从侧面看几乎没有厚度。与人类角色不同，他们轻如鸿毛，会受到气流的影响。最恐怖的是，纸客们会被水打湿、被火点着，正常人看来无所谓的攻击手段都可能让他们遭遇灭顶之灾。如，角色在受到一段时间的火攻击后会被点燃。着了火的角色会自动向前跑，玩家只能改变其奔跑方向而不能停止或发起攻击。最可怕的是，燃烧中的纸人可能会点燃附近的其他角色。所以，笔者在测试中也十分“豁达”，一旦身上起火就设法和敌人同归于尽。与此相反，角色在受到水攻击后，会由于被浸湿而使移动或跳跃的速度变慢。浸湿状态下的角色遭到攻击时所受到的伤害会更大，但其好处是可以免疫一定时间的火攻击。



▲ 相比普通武器，水、火、美工刀等特殊武器对角色会有更大影响



▼ 角色的初始HP和纸片面积成正比，就算着火也能多撑几秒钟吧？

个性变装，纸客也有精彩Avatar



▲ 玩家的Avatar可能遭到破坏，这时需要用恢复道具来进行弥补



▼ 人物的背面可以自定义图案，这看起来是个好主意

纸客怎么能不支持“纸娃娃”？如今在网游中必不可少的换装设计，在《纸客帝国》中同样可以实现。游戏中，每名角色都有正面和背面两套Avatar。正面的是角色的基本形象，目前的设计包括上装和裙裤两部分，你可用新得到的服饰来改变正面形象；背面缺省显示为“纸客帝国”字样，不过这都是暂时的，你可随意更改背面图案，既显示个性，说不定还能迷惑对手。此外，玩家还可给自己周身刷上特殊涂料，增加对水、火攻击的抵抗力。

显然，以上道具不是平白可以得到的。大部分道具需要在游戏开设的商城里购买，一些特殊装备看起来很吸引人，如给予角色增益效果（减少伤害、被爆头率降低等）。此外，据说还可能买到“激光瞄准”等听起来很不错的“东东”。如果能买到“枪枪爆头”那可就最好不过了……

3种战役，全面满足你的战力

《纸客帝国》的团队竞技有3种模式。

死亡竞赛。这种模式大家并不陌生：一名玩家开设房间后必须有两队互为敌对的玩家参与游戏，只要人数达到2对2或更多，就可以随时开始比赛。开始战斗后，其他玩家仍可进入房间（但双方人数差距最大只能为一人）。玩家死后会立即复活，重新加入战斗。游戏依据一定时间内队伍的杀人总数决出胜负，单人玩家则根据杀人数、被杀次数及队伍胜负等统计计算个人得分。游戏中的死亡竞赛地图故意设计得面积较小，但上下的空间层次较多，正好适合快节奏厮杀。



▲ 真的贴地，不过躲过一枪就快跑，万一敌人近身可就糟了

战术模式。与死亡竞赛不同的是，竞赛双方的人员在战斗开始前就确定了。战斗一旦打响，其他玩家就不能再加入。该模式会设置一个胜负目标（如在预定地点引爆炸弹），队员也不能像死亡竞赛中那样死后立刻复生。战术模式的地图较大，但战斗会集中于几个战略要点。

夺旗模式。这种模式趣味性很强，游戏开始后双方的基地内各会出现一面旗帜。玩家要保证己方旗帜不被夺走，并将对方旗帜带回本方基地。夺旗模式的地图最为复杂，其中道路四通八达，有各种可利用的机关，是考验团队配合和攻防水平的最高级挑战。

此外，游戏中设有玩家排名，玩家可参加排名赛取得排名。而服务器会为已组队的玩家提供自动配对服务。这一方面很人性化，同时也杜绝了“刷战场”行为。



▲ 恐怖的喷火枪对喷，看起来“热闹，其实很吓人的！

纸客帝国 ●制作：麦格特尔 ●运营：趣味第一 ●游戏状态：6月5日封测 ●官方网站：http://p.qwd1.com



玩法无界
《问道》新版四大任务介绍

近日，《问道》的近500组服务器全部更新至新版v1.37。此次新版是在接纳广大玩家建议的基础上设计而成的。新版的防盗系统、拍卖系统、自动遇敌、消息群发等设定，加上众多功能强大的商城道具，与之前版本相比有较大变化。而本文所要介绍的，则是在新版中粉墨登场的四大特色任务。

■北京 崔斯特小姐

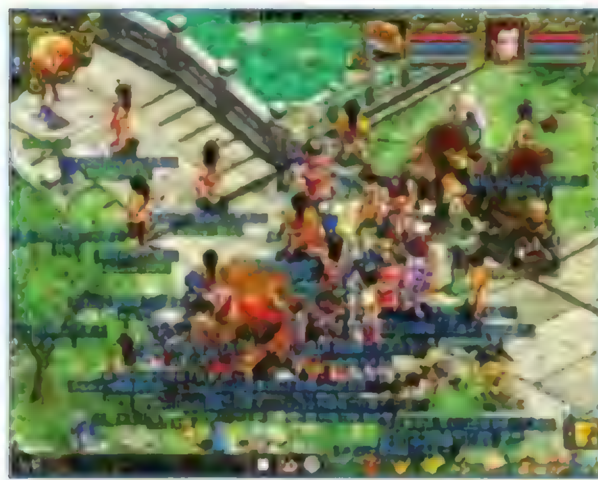
帮派争先，挑战名人堂

现在，如果想给自己及所在的帮派在游戏中争得一席之地，挑战“帮派名人堂”不失为一条捷径。玩家组队并与帮派总教头对话，便可进入名人堂开始挑战。此时所有队员都接到新任务，倒计时开始后，玩家必须在限时内一路过关斩将，力闯28道关卡。最终战绩按过关数量及所耗时间依次排名。如果玩家所在帮派名列战绩榜的前5名，还将为玩家立雕像以激励后人。需要注意的是，每线同时只能有一支队伍进入帮派名人堂挑战，且在挑战过程中无法保存进度。只要离开帮派名人堂，任务会自动消失，半途而废的队伍无法得到任何名声和奖励。当然，如有必要玩家可通过下线、使用遁术或飞行符等方式离开挑战并被传回天墉城（347,195）。

▼ 一秒钟也不能耽搁，大家快冲！



随机Boss，帮派任务新热点



▲ 大家手忙脚乱找Boss

▼ 有怨鬼挡道，大家小心！



挑战帮派Boss绝对是个能吸引所有玩家目光的新任务——成功后玩家将得到丰厚的奖励与稀世珍宝。

挑战帮派Boss在每周日12时～24时开放。前提是玩家完成帮派任务，且每周通过完成帮派任务增加的帮派建设度在6650点以上，才满足触发条件产生Boss。所有Boss将同时出现在帮派地图内，具体出现位置会根据触发任务的玩家做出调整。如某高级帮派的玩家A在3线完成了一个帮派任务，且每周通过完成帮派任务增加的帮派建设度为15 000，则在3线该帮派的地图内放置两个Boss。Boss出现后24小时内不会消失，本帮所有人员都可尝试击杀。在此期间，如果Boss没有被杀，则每隔一小时系统会自动在频道内发出信息，召唤勇敢者。

旱魃入侵，抵抗僵尸大军

帮派在开启帮派守卫战并获得胜利后，将触发旱魃入侵的剧情。此时玩家与帮派总管对话会出现一个新的选项：向总管请教异象。对话完成后旱魃入侵剧情正式开启，这时帮派频道将自动发出公告，号召分散于世界各地的成员立即回帮派总坛，抵抗僵尸大军。战斗中遇到的敌人主要是精英怪和Boss。战胜它们除了经验值奖励，每位玩家还有几率获得五色晶、灵石和蓝、金装备各一件。剧情结束后，战胜Boss的帮派还可根据其等级获得帮派建设度。如初级帮派的奖励点数是1000点，终极帮派则是12 000点。



▲ 僵尸大军来者不善

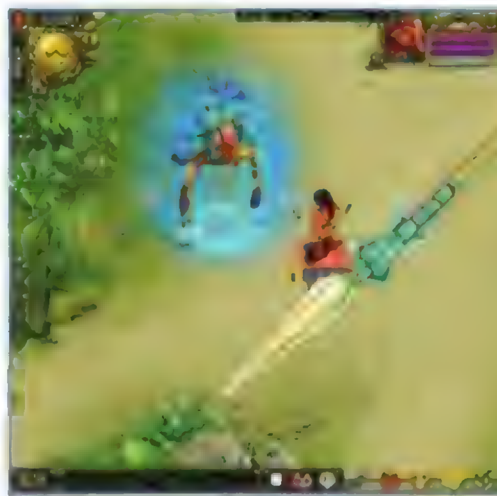
▼ 旱魃入侵任务也可以提升建设度



迷宫探险，勇闯万妖窟

万妖窟阴森恐怖、鬼骨嶙峋。相传在三更天后，众妖就会从黑暗中复苏，以尸魂状态浑浑噩噩地行走于大地上，将人间化为无形地狱。好在每逢“至阳之数”就是万妖窟妖力最弱的时刻，此时在十里坡会出现万妖窟的入口。玩家可从此进入，斩妖除魔。

万妖窟是一个6层的迷宫，每周一20时开始开放两小时，玩家等级需高于40级方可进入。此外，玩家还必须位列仙班，否则将消耗一张Boss卡。需要注意的是，万妖窟内无法使用驱魔香、强力驱魔香和双倍道具。在其中消灭小妖和小妖头目将获得道行、武学和经验值奖励，每场战斗每位玩家都有几率得到蓝、金武器装备；消灭妖魔守卫可获得潜能点及经验值奖励，宠物可获得经验值和武学奖励，并有几率得到蓝、金武器装备，同时每位玩家都有几率获得炼妖石一块。



▲ 十里坡的万妖窟入口



问道 ●制作：吉比特 ●运营：光宇华夏 ●游戏状态：道具收费 ●官方网站：http://wd.gyyx.cn

复古、创新总相宜
《大话西游3》内测第一印象

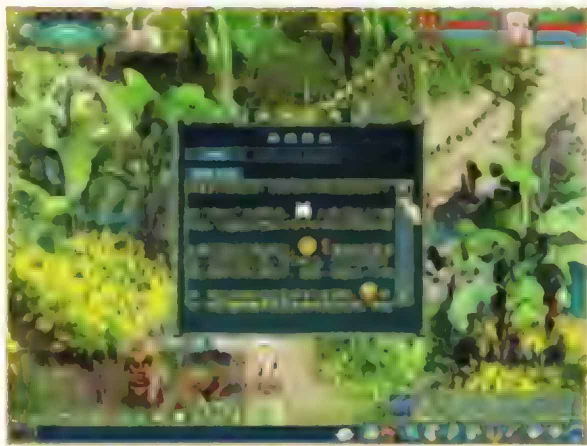
作为一款拥有9600万注册用户的网络游戏，《大话西游3》的内测终于姗姗来迟。虽然之前官方透露的资料大多犹抱琵琶半遮面，但玩家的热情是挡不住的。在内测期间，笔者虽然忍受了相当高的Ping值在体验游戏，但也看到新游戏在细节上的可喜变化。总之，一切等待都是值得的。

■吉林 冰寒若水

耳目一新，细看画面、音乐和游戏界面

和《大话西游Ⅱ》相比，人物选择界面的改动不算很大。比较瞩目的改动是可选的人物由30位锐减至18位，且目前测试版本只有6人可选。好在每位角色都有独特的背景，有心的玩家读着故事等待进入游戏，也不失为一种消遣。值得一提的是，在创建人物时增添了“秉性”的选项，不同的秉性会给人物带来属性上的细微变化。究竟该如何选择，还要仔细研究才能下结论。

虽然网易早已发布了若干场景的图片，但进入游戏，细腻的2D画面还是让人耳目一新。最大的感受是，这几乎达到了2D游戏的极致，开发人员尽可能地细化了游戏中的场景细节，并提供了多种分辨率给玩家选择。可以说，现在真是一草一木的拂动都栩栩如生了。游戏的音乐响起，你会发现其中并未大规模使用中国传统音乐，而是试图在流行和古典之间找到平衡。想知道场景和音乐结合的美妙，在崭新的长安城闹市转上一转就有所体会了！


▲ 进入游戏你就自动变成“找Bug”无敌队的一员，系统的提示颇为有趣

▼ 目前可选的角色只有6人，不过看得出来，画面还是很受欢迎的


创新还是复古？操作与战斗方面的感受

在界面快捷键的设定上，《大话西游3》几乎全部保留了“Alt+？”系列热键，这让玩家十分亲切。一个改变是新增了Tab键呼出小地图的设计，让游戏更加方便。不过，内测后玩家反应最强烈的则是对鼠标左、右键设定的改动，因为在“大话”游戏中右键跑步已是“不容更改”的习惯了。好在官方已经承诺，会在近期及时作出修改。

《大话西游3》的战斗引入了《梦幻西游》的阵法系统，这也在一定程度上提高了群P的技术含量。人物在战斗中获得经验值后便可升级，与前作不同的是，经验值达到等级需求后需在人物界面上手动升级，这可能会让很多老玩家不习惯，他们常常忘了自己已经升级了。


▲ 战斗引入了《梦幻西游》的阵法系统，游戏性上还是有很大提高的

彰显个性，新的装备和任务设置


▲ 召唤兽已经变成守护，但这一系统的画面还是很精彩的

在如今纸娃娃系统几乎精确至发梢的时代，《大话西游Ⅱ》老旧的千人一面委实令人无奈，无论穿戴任何装备也无法在外观上展现，无疑不是个讨人喜欢的设定。当然，《大话西游3》的换装系统已经解决了这个问题。玩家穿不同等级的装备即可呈现出不同的外观效果，大致每隔10级就可更换一套新装备，这也是刺激玩家升级的动力之一。

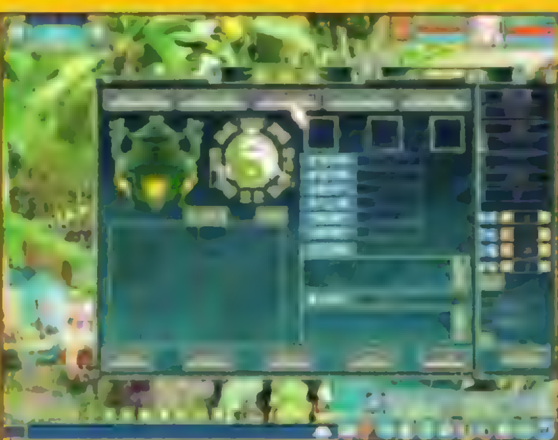
谈到任务，这正是网易游戏受欢迎的根源之一。庞大的任务链盘根错节，涉及到游戏中每一个隐秘地点。《大话西游3》无疑继承了这个优点，无论你想要怎样的任务，在游戏中都有可能碰到，任务提示也相当完善，几乎是手把手辅导玩家。为了平抑物价，任务中的金钱和经验值奖励是完全分开的，这可以保证在开服相当长时间内各服务器间物品价位的大致平衡。可以说，这点细节变化有其独到之处。

▼ 长安铁匠铺老板正在找人帮忙完成9个心愿，这下有得忙了


回忆与展望，人情味依旧浓厚

《大话西游3》是对《大话西游Ⅱ》的继承和创新，你会感觉到回忆的亲切和新鲜的惊喜不断出现。

前世今生：对《大话西游Ⅱ》中没有修到法满转生的玩家来说，他们损失的不仅是10点抗性，更是一个永远缺憾的回忆。不过在新开放的前世今生功能中，玩家可通过任务补满上次转生没达到满值的法术，不能不说游戏策划们考虑得极为周到。


▲ 《大话西游3》既有继承又富变化，这是最令人欣慰的

主线任务：“大话”游戏中的剧情，好象从来就不愁没有进展。就在我们以为再无主线剧情可挖时，一大段后续任务早已悄然显身。这同样是《大话西游3》给笔者的感受。

同骑系统：游戏设计师们终于“俗”了一回，也许，这样的设定早该出现才是！

大话西游3 ●制作：网易 ●运营：网易●游戏状态：5月20日内测
●官方网站：http://xy3.163.com

惊心动魄之旅
《神泣》死亡模式之研究

如果说《神泣》在投入运营前是靠细腻的人设来吸引玩家的注意力，那么投入运营后就是靠最富争议的死亡模式来刺激玩家的神经。游戏公测半年多来，死亡模式从当初大家望而却步的禁区变成了勇敢者的乐园，我们也渐渐开始熟悉死亡模式下的生存法则。

■上海 GhostRaider

万劫不复，死亡模式初步

《神泣》在MMORPG中引入了"难度"的概念。从"体验"到"死亡"的4个难度模式，难度越高，玩家升级所需的经验值就越多。但作为回报，升级后获得的各项能力值增长也越多（死亡模式下玩家每升一级所需的经验值是普通模式下的两倍，但获得的技能点也同样是普通模式下的两倍左右）。想要体验死亡模式角色，玩家必须循序渐进，从普通模式玩起，到50级后选择困难模式；在困难模式下再修炼到50级，就可以开始死亡模式了。死亡模式下，玩家最显而易见的优势是在相同等级下可轻松应对3～5名普通模式玩家的围攻，并可能获胜。

特殊且唯一的技能是死亡模式下玩家所独有的。在达到一定等级后，死亡模式玩家会拥有各自职业的终极技能，这些技能在战场中可能改变战局。不过，拥有绝对强悍实力却无法在死亡后轻易复活。这样徘徊于生死边缘的感受，是否能给你带来许多独有的心得呢？

▼ MUO模式下机遇与挑战并存，不是生就是死



▲ 能力的提升是死亡模式的吸引力，谁不想高人一筹?

经验汇总：死亡模式心得数条

以下是需要在死亡模式多多留意的：

1.副本是很危险的，去副本一定要带上个会2级生命救赎的祭司，哪怕"租"一个也好，关键时刻方显其价值。

2.千万不要认为死亡模式下打怪无敌，要时时小心，特别是越级打怪最易"阴沟翻船"。

3.不要跟随护卫然后选择暂离，否则往往就在此时发生意外。

4.如果网络状况不好或你的护卫看起来很卡，千万不要将就，否则麻烦就来了。

5.有魔法躲避和生命救护的千万不要吝惜，它们都是要派上用场的。

6.这是很重要的一点：死亡模式下人物的HP要维持在40%以上，低于这个数值就会有麻烦。

7.死亡模式下过了35级，基本就可以随身带上复活石了。

安全第一，死亡模式下谁更强？



▲ 安全第一，远程和辅助型职业更适宜在死亡模式下生存

死亡模式下该选什么职业？笔者推荐护卫、祭司和猎人。其实，选择另外3个职业并非不可以，但终究难保万无一失。因为斗士、刺客等近战职业无论练级还是打战场都冲在前面，随时准备牺牲，一个有冲锋技能的职业明摆着要当"炮灰"，死亡的几率也就可想而知。相比之下，刺客有隐身、急速奔跑等逃生的法宝，不过一旦有光明牧师用了反潜技能，相信你也只有半条命在，混战中存活的机会很低。从安全的角度考虑，护卫是值得放心的职业，困难难度的护卫在战场上想死都难（建议情况允许的话加个5级幸运，可以"防暴"）。祭司的存活率比护卫稍低，但在战场上小心一点就问题不大，关键是要给自身多加血、加蓝、加防御，体质则无需太好。

重点说说猎人在死亡模式下的心得（建议加点：2敏、7幸运）。首先，远程职业永远比近战职业有安全感，再加上弓系的3级射击训练增加射击距离，比法师的作用范围更大，因此猎人是很好的"死亡职业"。而实战中其实也不用过于担心法师的威力，在"战3"（最好58～60再去）用一个3级瞄准范围性减防、一个3级钝化范围性降敏，接着施放群射、乱射，法师、牧师几无生还可能。如果说担心在放损益魔法时被法师偷袭，别忘了你还有死亡模式的特有技能——魔法躲避（3级可以躲避5次）。法师的杀手锏无非就是龙卷风、闪电，如果你能躲过这两个技能，那么胜负就没什么悬念了。猎人面对战士、刺客、弓手和骑士要灵活应对。首先，骑士打不死的话可以先不管；面对刺客可以开砰然一击，至少350敏的装备加砰然一击，就算是500敏的刺客也无法阻挡。猎人最怕战士的是冲锋后的刺击，唯一方法就是离他远点，利用射程上的优势在远处周旋，不要急于快速解决战斗。

笔者最深的感受是，玩死亡模式过程惊心动魄、压力很大，但付出非常值得，人物的能力的确高强。以前杀怪很累，要留意怪物等级，还要经常坐下来吃喝恢复，如今可以连着杀甚至一次挑战多个怪物。当然，玩死亡模式也是需要一定金钱投入的，经常会看到频道里有人说"没钱就别来玩'死亡'"。个人以为，这样的心态还是不应得到鼓励，毕竟花钱多、复活多并不能证明你在死亡模式下已经游刃有余。



▲ 弓手的作战范围更大，在遭遇战中并不惧怕法师

神泣 ●制作：SONOKONG ●运营：光通通信
●游戏状态：收费运营 ●官方网站：http://shaiya.gtgame.com.cn

外域地下城初步 地狱火堡垒5人副本攻关要点

■品游轩 风梦秋

一片荒凉的地狱火半岛上，坐落着巨大的地狱火堡垒。在第一次和第二次兽人战争时，这座坚不可摧的堡垒曾是兽人军队的大本营。而在《魔兽世界——燃烧的远征》（以下简称为TBC）中，地狱火堡垒是位于地狱火半岛中央的一个副本群，由3个5人副本和1个25人快速Raid副本组成。本文将介绍其中3个5人副本的战斗要点，因为对刚进入TBC的玩家来说，这里的前两个5人副本在60级就可以前往，甚至有人在评估60级之前单刷的可能性。对那些不想在TBC开放时一窝蜂去野外打怪的人来说，地狱火堡垒是个好去处。

地狱火城墙

建议等级：60～62

长度：30分钟～1小时

相关任务：1.攻陷城墙（共有）。联盟方前提任务由荣誉堡司令官授予的“知己知彼”开始，杀20名兽人，然后将一个被诅咒的护身符带给东边据点处的下士，不需要做后续任务，就可在荣誉堡的卡德维克中尉那里接到该任务。部落方前提任务由诅咒之地的“穿越黑暗之门”开始，在接到派你去南边据点的“机甲残骸”（Forward Base:Reaver's Fall）之后，就可在萨尔玛的石头守卫斯托克顿处接到该任务。任务要求杀死地狱火城墙内的3名Boss并带回证明（不要忘记拿任务物品），最终奖励是在这个级别阶段很不错的蓝装。

▲ 开始处，中间的Ripper无法被控制

2.黑暗之潮（共有）。将Boss瓦兹德掉落的一封信交到荣誉堡/萨尔玛。



▲ 奥摩尔之前的敌人，最好先标记好左边的队伍再拉怪

初入副本：作为地狱火堡垒的第一个分支，不仅60级就能去打，且英雄模式下难度也不高，最好带两个控制者（法师、猎人等，盗贼有些地方不好用，因为有狗）前往。开始时空间很小，要注意巡逻队的路线。此外，战士、盗贼类敌人打坦克有1000～2000点伤害，但各种控制技能对他们都有用。一开始，如果看到3名术士围着1名Ripper，那么Ripper免疫所有控制。接下来是2名敌人和1名Beastmaster的组合，他们是Link怪，等巡逻队一走开就拉，控制其他2个后对付Beastmaster。Beastmaster会叫来3条狗，坦克要留心拉住它们。之后就来到第一名Boss巡逻的区域，可趁机将右侧的两支队伍解决再对付那个单独的家伙（不然打他很容易引来其他队伍）。

巡视者加戈玛。加戈玛手下有两名牧师，控制他们，全力击杀Boss。这里难度不大，只是他会随机冲锋离他最远的人，因此最好保证最远处的布衣职业。之后贴着附近的螺旋梯上去，有4名术士和Ripper的组合。因为术士会恐惧，最好让坦克拉住Ripper，其他人控制并利用视线先干掉术士。往前是一个平台，外面左右两侧各有一队敌人，没把握的话可等巡逻队走过后先拉左边那队，事先标记好怪并让大家选好目标，以便拉回来后迅速控制，要不然坦克很容易被秒。之后有两个分支，每条路上各有一个Boss，一般先走右边。

无疤者奥摩尔。Boss的技能有：1.随机给一个目标上诅咒，对目标无影响但对其周围的人会造成伤害，英雄模式下每个周期有4000～5000点暗影伤害，且不能被解除，因此队伍必须分开站。特别是盗贼要小心，如果跟坦克离得太近，等发现自己或坦克中了诅咒再想跑时可能就被秒杀了。2.不时召唤恶魔犬。普通模式下它们只有2000点生命值，应尽快杀死；英雄模式下生命要多出几倍，且会对施放长距离法力燃烧，烧掉3000点法力值并造成1500点暗影伤害。3.把一个近战距离内的非坦克职业丢在空中鞭打（如



▲ 把纳杉打到大概5% HP时，再全力攻击瓦兹德，直到他的HP剩下20%，这样比较轻松

魔兽世界——燃烧的远征
●制作：Blizzard Entertainment ●运营：第九城市 ●游戏状态：7月份收费运营
●官方网站：http://www.wowchina.com

果发生在坦克身上，可能是有人刚好拉走了仇恨）。这一战，普通模式下可先消灭恶魔犬再对付Boss，或忽略它们全力对付Boss，两种打法都可以。英雄模式下，一种方案是让一名术士或法师当坦克，因为这样Boss只会站在那里发射三四千点伤害的暗影箭；让坦克穿上暗影抗性的装备，全力输出DPS，其他职业则负责对付恶魔犬。另一种方案是常规打法，坦克顶住Boss全力输出DPS，恶魔犬或让坦克一并拉住，或让盗贼拉到一定距离外干掉，有术士的话也可放逐或奴役。奥摩尔会掉落源生虚空。战斗过后找到通往后面的路，做好准备后再对付坡道尽头的小怪。打死它们后立刻吃喝，因为Boss马上会着陆。

瓦兹德、纳杉。瓦兹德落地后坦克迅速拉住，第一阶段纳杉会盘旋着发射火球，在地上形成火墙，要及时躲开。普通打法下，把瓦兹德打到大概20% HP（或战斗拖得太久）纳杉会降落，进入第二阶段。因为第一阶段仇恨累计的关系它会直奔治疗者，需要坦克及时将他拉住。全力DPS解决瓦兹德后再对付纳杉。此外，纳杉会喷火，所以不能让它头朝队伍；喷火的同时地上会形成火墙，要注意适当移动躲避。英雄模式下这种打法需要坦克穿一些火抗装，如果大家都有高火抗则会更容易。总的来说，关键在于第二阶段开始的职责转换。

还有一种打法，笔者试过几次，发现战斗可以变得非常轻松。第一阶段，让所有远程DPS职业全力攻击飞在空中的纳杉，物理职业则要“温柔”地对待瓦兹德（他的HP不高）以便拖延时间。当把纳杉打到大概5% HP时再把瓦兹德打到20%，这样纳杉落地后DPS职业可轻松将两者一起消灭。要注意这里的Bug，有时如果Boss战尝试失败，Boss不会刷新，这时可去平台上吹号角召唤他。此外，Boss只掉落任务物品，而不掉落徽章和源生虚空。掉落出现在平台中央的箱子里，没人需求的东西尽可叫朋友来拿。

鲜血熔炉

建议等级：60～62

长度：1～1.5小时

相关任务：1.愤怒之心（共有）。“攻陷城墙”的后续，要求完全调查鲜血熔炉，到达最终Boss所在房间即可。

2.鲜血就是生命（共有）。“黑暗之潮”的后续，要求带回10瓶血样，副本内的小怪有较高几率掉落。

▲ 潜行的盗贼可能在你打其他队伍时来添乱

初入副本：鲜血熔炉在普通模式下的难度和地域火城墙差不多。英雄模式下难度偏高，队伍中应有两名好的治疗者和一名装备不错的坦克（野德在这里当坦克更有优势）。此外，最好带一名术士或猎人。开始的一对守卫可作为队伍战力的试金石，穿少量卡拉赞装备的战士可被他们的普通攻击打掉2000点HP（后面有些小怪甚至能打掉3000点）。在这之后上台阶时要小心，这里有两三名潜行的盗贼（之后一路上也都要留心）。清除一些小怪后就来到第一个Boss的房间。

制造者。这是名很简单的Boss，他会把坦克打上半空，还会心灵控制一个随机目标，全力输出DPS即可。在英雄模式下也基本上可以这么打。打过制造者之后的通道里两头各有一名盗贼。穿过通道后的房间就是第二场Boss战的发生地。做好准备后再去拉开关，因为这将是一场漫长的车轮战。首先4个囚室里的队伍会被陆续放出来，普通模式下头两组是非精英，后面两组才有几个精英；英雄模式下基本全是精英，单个尚好对付，多个一起来就要小心。敌人出来后需要坦克马上拉住，法师等职业迅速选择目标控制，然后集中火力逐个消灭，DPS是关键。在此过程中，治疗者要保障坦克，同时还要节省法力值。这里对队伍是一个考验，4组全部解决后Boss就会出来。

布洛戈克。同样也很简单，布洛戈克会在脚下释放一圈毒云，并逐渐扩大，很像纳克萨玛斯里的类似Boss。坦克拉着他绕着房间跑，注意及时后退即可。注意，他死后毒云要过一会儿才会消失。布洛戈克之后的房间比较空，注意盗贼出没，关键是房间出口处的一对恶魔。接下来还有3组恶魔出现，最后两组还加入一名术士，这些恶魔组合是副本的最难点。即使是有少量卡拉赞装备的战士每击也会损失三四千HP，有两名治疗者坦克也很容易被秒杀。有术士或猎人的话可以使用放逐或陷阱，擅长风筝的法师、猎人也可尝试利用视线放其中一个的风筝（但他们有一招射程很远的技能可以秒杀HP少的法师）。通过恶魔组之后就能看到最终Boss。

击碎者克里丹。首先对付Boss周围的术士，利用视线把他们拉过来解决，然后Boss就会出手。这里很容易，唯一要注意的是当他大喊“靠近点”时要赶紧跑开，否则可能被接下来的一个冲击波秒杀。英雄难度下他会先把所有人传送到身边再使用这招，但被传送后立刻跑开还是可以躲过一劫的。



▲ 这一对恶魔是整个副本的难点

破碎大厅

建议等级：68～70

长度：1.5～2小时

相关任务：1.邪部落的荣耀（共有）。荣誉堡的战地指挥官洛姆斯（联盟）/萨尔玛的暗影猎手塔金（部落）授予的任务，要求杀死副本内一些小怪，其中军团士兵需要杀死8个，但全副本只有7个。

2.扭转战局（联盟）/酋长的意志（部落）。荣誉堡堡垒内的远征军指挥官达纳斯·托尔贝恩（联盟）/萨尔玛的纳兹格雷尔（部落）授予的任务，要求杀死最终Boss 酋长卡加斯·刃拳并带回证明。

3.邪能灰烬（联盟）。荣誉堡高塔内的大法师萨布兰希授予的任务。杀死高阶术士奈瑟库斯可拿到一串项链，在旁边的火盆处使用即可得到任务物品。

4.大地之母的眼泪（共有）。影月谷入口燃烧军团营地里的工头雷普索会掉落特殊物品。开始任务线，杀死战争使者沃姆罗格取得任务物品。

5.卡琳娜的要求（共有，英雄模式）。与紫罗兰之眼的声望达到尊敬后在卡拉赞外接到“麦迪文的日记”任务。开始召唤夜之魇的任务线，最后杀死高阶术士奈瑟库斯拿到一本书。

6.纳鲁的试炼：仁慈（共有，英雄模式）。取得“要塞之眼”钥匙要完成的试炼之一，类似于斯坦索姆的任务。酋长卡加斯·刃拳抓住3名人质准备处决，他身后的走廊里会出现人质和处决者。要求干掉处决者取得没用过的处决斧。打败第一个Boss后进入火焰走廊，每个人会得到一个Debuff，倒计时55分钟直到第一名人质遇害，之后每10分钟就会多杀一名人质。理论上你需要在第一个人质遇害前完成任务，但有人说即使死了两名人质仍可取得任务物品。

7.堡垒中的囚徒（共有，英雄模式）。在第一个Boss门外的德雷希拉（部落）/兰迪·维兹普罗克（联盟）授予的任务，要求救出被最终Boss抓住的人质中的队长。队长是最后一个将被处决的人质，奖励一般。

取得副本钥匙的方法：在影月谷黑色神殿外围西侧的营地有个铁匠铺，杀死那里的铁匠戈伦克会得到“原始钥匙模具”。开始一个68级才能接受的任务“堡垒的钥匙”，要把这个铸模交到荣誉堡/萨尔玛的长官处。长官让你把它交给营地里的铁匠，铁匠会需要一些材料来试着铸造钥匙：4条魔铁锭、2个奥法之尘和4个火焰微粒。凑齐材料后他说还需要极高的温度，只有在地狱火半岛巡逻的精英怪魔能机甲的核心才有那样的火焰，所以得找人干掉一个魔能机甲。放入未完成的钥匙即可铸成（任何人都可以完成，不需要动手或在队伍里）。


▲ 5人一组的怪是这个副本最低配置，而这里的拉怪更是有讲究

副本初步：和前两个入门级的副本不同，破碎大厅的进入等级很高，且是70级以后都要打的副本，也是提高荣誉堡/萨尔玛声望到崇敬、取得英雄模式钥匙的主要途径。需要一名技术装备都合格的坦克、一两名优秀的治疗者（最好有一名圣骑士）和两三名控制者一起前往。在英雄模式下，你最好选择你能找到的最棒伙伴，他们至少要有一些卡拉赞装备。需要一个坦克，两个治疗，两个控制者。

进门的第一支队伍是个示范，等队长走过来跟最近的小怪谈话时把他俩拉过来，先解决队长，否则他会不断叫来替补。转过拐角后有4对敌人和1名队长。这里引怪有个窍门：等队长走到最左边或最右边时拉，然后迅速跑到视线外，这样敌人中的施法职业会跑过来，否则他原地施法并惊动旁边一对敌人（即使沉默他也一样）。之后两组敌人都有五六个，控制其中的猎人，否则他有时会扰乱坦克使局面失控，坦克要顶住余下的所有敌人（普通模式有副坦克的话可分担一两个）。再往前敌人的队伍更庞大，其中两人是非精英，但仍要先对付队长，而不是捡软柿子捏，因为队长会把房间里睡觉的4个精英叫来当替补（那些睡觉的敌人可以放过，除非你很在意声望）。前方看门的是猎人和两条狗。英雄模式下狗的攻击十分凶猛，猎人不能被控制，最好控制一条狗，否则他们常能秒杀坦克。

面前这道门没有钥匙，如果盗贼开锁技能高可以解开，否则要走旁边的通道，有数群斯莱姆要对付，顶住其中的精英AoE掉即可。这里只有巡逻的非精英怪会不断刷新，不用着急，穿过通道到门后的房间，把他们拉过来逐个解决即可。干掉最后一个后Boss才会跑过来。

高阶术士奈瑟库斯。Boss是名术士，会在你脚下产生小圈的虚空区域，每秒造成1000点伤害（英雄模式下3000点以上）；还会死亡缠绕随机目标，恐惧4秒。在20% HP时他会原地旋转，释放大量暗影箭攻击随机目标，这时全力DPS将他解决即可。英雄模式下他只是伤害提高，总体难度不大。

做好准备后进入火焰走廊，这里有许多非精英怪前赴后继。普通模式下有把握的话可以一口气跑到中途或尽头，将所有敌人聚拢AoE掉；英雄模式下最好慢慢推进。尽头的弓箭手会不断发射火箭在地上形成火堆，要注意避开。到尽头处准备好后解决一拨敌人，然后立刻对弓箭手和指挥官动手，才会停止刷新。英雄模式下指挥官会换成**血卫士伯鲁恩**。Boss本身没什么特别之处，只是HP很高。接下来的通道是个考验。首先解决巡逻队，然后是中央的6人队伍。把他们拉到近前打，危急时可以恐惧，法师等也要等拉回来再控制，否则羊经常会莫名其妙地惊动两旁的队伍。之后，两边的队伍可以跳过，但他们有很小几率掉落一张附魔公式（可能还有人需要完成任务）。如果要打，可先看队长指挥手下互殴，等其中一人快要死时互殴会停止，整队生命值恢复全满。因此，最好看准几个人将要停手的时机动手，这样除队长外HP都很低，可轻松AoE掉。转过拐角的小竞技场里有第二个Boss，你可以绕过竞技场往下打，但那样他会在你打最终Boss时跑来支援。

战争使者沃姆罗格。这是个很有趣的Boss，因为他的两个头会争吵不休。最讨厌的是，两个头每次争吵后都会随机改变目标（一种说法是他的两个头各有一个仇恨列表），且免疫嘲讽、低吼。但是他还是有总的仇恨列表，如果坦克建立足够高的仇恨还是可将他从他人处拉走，只是对战士来说，没有挨打就缺乏怒气，难以建立仇恨。战争使者沃姆罗格会群体恐惧，因此所有人最好不要离得太远，不然他会去攻击没被恐惧的人。此外，Boss杀伤力最强的是他的武器燃烧，物理攻击会造成额外的火焰伤害，随后还有两次冲击波，每次造成3000点左右的伤害，所以也不能离他太近。

普通模式下需要一两个好的治疗者全力输出DPS，当他改变目标后全力治疗现任坦克即可。战士可在他攻击布衣职业时使用缴械（英雄模式下免疫）。英雄模式下比较麻烦，他攻击布衣常有7000点伤害，两个治疗者只能维持几秒。因此，被攻击时需要其他人一起向坦克靠拢，这样可以使用高仇恨技能争取让Boss改变目标。Boss似乎会对最高仇恨者使用减仇恨技能，此时如果有两名坦克会简单一些，两人尽量建立仇恨，大多数时间可以控制Boss。

要注意，这是场持久战，关键是生存。其他人尽量不要被冲击波打到，注意控制仇恨、恢复法力。笔者试过只剩一名战士和圣骑士也支撑了很长时间。有人说可让一个远程DPS保持仇恨在110%～130%，而坦克保持第二位（仇恨100%），这样他只会对那名远程DPS使用减仇恨的技能，而不是对坦克。

酋长卡加斯·刃拳。清理掉走廊里的巡逻队和多名潜行盗贼后就能看到最终Boss。开始前所有人都站在台阶上，因为战斗一开始走廊里就会刷新盗贼。这一战主要有两个特点：Boss每隔一段时间就会使出“剑舞”，随机移动并发动多次顺劈，如果大家彼此站得太近会死得很难看。另外，走廊里不断有他的手下跑来增援。


▲ 击败酋长卡加斯·刃拳，你会感觉到同样是5人副本，破碎大厅的难度要大得多

普通模式下有很多种打法，常见的一是把Boss顶在一个远角，其他人各占一个角落，一名DPS在台阶上专门对付援军；二是坦克把Boss拉在平台中间或靠近入口处，其他人站在与入口相对的另一侧台阶上（Boss似乎不常“剑舞”到这里，但一旦光临也可能秒杀那里的人）或各角落。坦克将增援的小怪一并拉住，所有DPS先解决小怪再对付Boss。在Boss生命值较低时改用恐惧，一鼓作气结束战斗。

在英雄模式下，“剑舞”的杀伤力非常恐怖，还增加一个冲刺随机目标的技能，稍不留神或不走运就会出人命。此时小怪的HP要多很多，不过刷新似乎会慢一些。笔者所在的队伍尝试过多种方案，感觉速战速决最可行。站位是将坦克拉在入口处，治疗和远程职业分布在各角落。让坦克顺便拉住增援的小怪，其他人全力输出DPS（有萨满的话会有很大帮助），“剑舞”时保证不要死人（HP低的可穿些高耐装），很快就可以把Boss干掉。

大软网游报

第13期

《燃烧的远征》看到终点，欧服公会横扫六合；新游测试遭遇黑客攻击，是炒作还是另有“阴谋”？请看本期《大软网游报》。

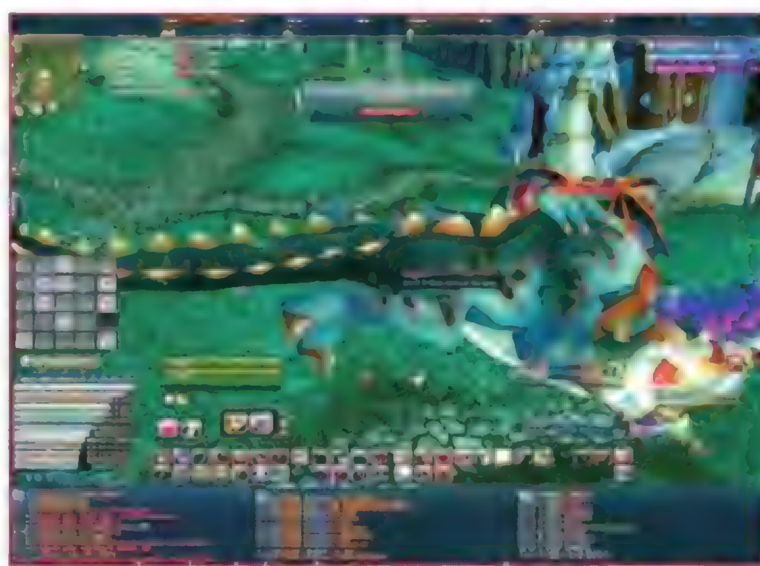


头条 《燃烧的远征》太疯狂 欧服公会横扫黑暗神殿

特约通讯员Chobo报道 《魔兽世界——燃烧的远征》在世界范围内开始更新2.1.0补丁之后，欧服和美服的公会开始了新一轮的FD竞赛。但这场竞赛的主角其实是来自欧服的两大公会Nihilum和Curse，在版本更新之后，他们开始了在新开放的黑暗神庙和海加尔山大刀阔斧地“收割”。在几天时间里，Nihilum迅速击杀了凯尔萨斯王子，扫荡了黑暗神庙，抢得了5名Boss的世界首度击杀，同时也将海加尔山的前几个Boss顺便荡平。而Curse也不示弱，在测试服务器曾经挑战阿克蒙德的Curse在更新之后一路顺风，在去黑暗神殿战胜阿卡玛之影之后，他们又打倒了深渊领主Azgalor。但由于出现Bug，Azgalor当场刷新，导致团队没能拣到掉落物品，最后还是与GM协商后得到了补偿此次Raid损失的承诺。这样，在2.1.0补丁刚更新不久，伊利丹和阿克蒙德几乎已成光杆司令。疯狂的公会之间维持着一个传统，那就是只有版本更新可以拖慢他们前进的脚步。看来这一次，国服的玩家已经看不到追赶的希望了。

▼ Nihilum在《魔兽世界》中的表现就极为突出，在安其拉和纳克萨玛斯等副本的进度令人惊异





▲ Curse奋起直追，两大公会的“军备竞赛”让美服的老牌公会也自叹不如

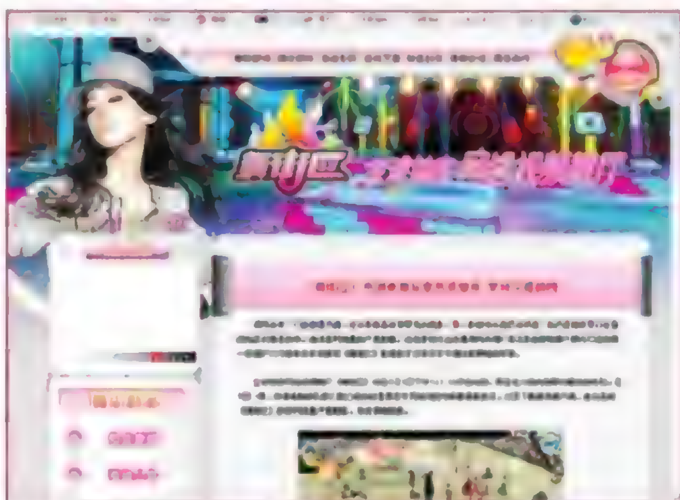
焦点 是炒作还是同业竞争 新游测试，恶意攻击频发

特约通讯员燕潇湘报道 近日，两款正在测试中的网络游戏先后传出遭遇黑客攻击的消息。首先是5月28日，完美时空的MMORPG《诛仙》在公测当日“遭到黑客组织恶意攻击”。完美时空在声明中称，从《诛仙》内测开始，“源源不断在网上出现的专门针对《诛仙》的各种诬蔑和诽谤，变成了赤裸裸的非法行径——攻击《诛仙》游戏服务器”。

无独有偶，3天后的6月1日，游戏蜗牛也遭遇类似事件，在该公司的网游《舞街区》内测当日，“一批有组织有预谋的专业组织恶意攻击”其官方网站。据报道，针对《舞街区》官网的攻击此前也有，但内测当天的攻击强度“提高了几十倍”，且改换IP段继续攻击，导致内测当日游戏官网一度无法访问。报道援引苏州网监大队的分析，认为“具备此种规模攻击资源的只有提供CDN服务的公司和网游公司，因此不排除网游行业中的恶意攻击行为”。虽然这些官方消息被指有炒作嫌疑，但从近期来看，针对网游目的明确的攻击行为的确屡屡见诸报道。



▲ 其实《诛仙》远不是第一个声称服务器或官网被“黑客攻击”的运营商。就连如日中天的史玉柱也曾在公开场合指责同业间有不正当竞争，但为何这些事件都不了了之了呢？



▲ 有意思的是，《舞街区》官网当日的公告称，官网无法访问缘于玩家“热情难挡”

潮流 Nexon是票房良药 世纪天成签下休闲新作

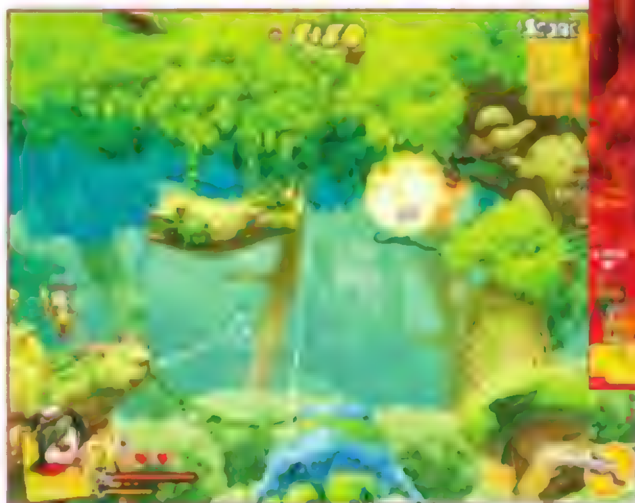
特约通讯员阿迪报道 6月4日，世纪天成和韩国Nexon公司发表声明，宣布世纪天成正式成为Nexon旗下卡通射击网游BigShot在中国大陆地区的唯一运营商，中文名为《炮炮火枪手》。《炮炮火枪手》是一款卡通风格的横版过关射击游戏，以畅快的射击为主要游戏方式，拥有单人和多人的任务模式。玩家可以在各种能力不同、个性迥异的游戏人物中挑选自己喜欢的角色开始火枪手之旅。同时，游戏中还融入了大型网游中的合成和称号等功能。



Nexon是目前世界上最成功的网络游戏公司之一，至今已向中国市场输送了《泡泡堂》《冒险岛》《洛奇》《跑跑卡丁车》等多款网游，运营成绩大多极佳，特别是世纪天成运营的《跑跑卡丁车》在一干赛车网游中杀出重围，创造了数十万人在线的佳绩。想必此次世纪天成与Nexon再度牵手，也渴望延续这段辉煌的历史。



▲ 激烈的Boss战，这家伙看起来是个很唬人的角色



▲ 同样是卡通画风，同样是休闲游戏，《炮炮火枪手》能否再取得巨大成功？



只有一种真人秀？
——对目前主流网游的浅层次思考

■北京 Littlewing

最近一段时间电视里正在播《快乐男声》，出于对某些评委的好奇，笔者耐着性子看了几场。期间，也一直在思考一个问题：《超级女声》《快乐男声》《加油！好男儿》一期又一期，选出这么多角儿，真有那么火么？即使李宇春上了《时代》的封面，现在人气似乎也没以前那么高，这有娱乐公司的包装问题、评委的水平问题、短信投票的水分问题等方面可以探究。你看周杰伦“扫眉耷拉眼”的长相，含混不清的吐字，估计过不了海选就要被淘汰下来。可人家火了，无论是《七里香》《东风破》还是《半兽人》，哼哼唧唧却让两岸三地甚至日韩歌迷听出了不同的味道，说到底无外乎“创意”两个字。但归根结底，除了参与者本身的才华因为各种原因不被赏识，真人秀节目的泛滥才是让造出来的“星星”越来越黯淡的主要原因。如果把目前运营的每一款网络游戏都比作是全新推出的一档真人秀节目，是不是也能在其中找到相似之处呢？

从模仿《魔兽世界》开始

有一款韩国网络游戏叫4Story，在它被某些媒体第一次介绍进中国的时候，就被直接贴上了《魔兽世界》的标签。说实话，在进入游戏的一瞬间，我以为我真的进入了熟悉的《魔兽世界》。看看人物选择界面、游戏控制界面和游戏的画面风格，完全是一模一样，甚至建筑物和怪物的样子都与《魔兽世界》如出一辙。你可能会问，这是否是《魔兽世界》的私服或直接提取利用了它的美术资源？但仔细看来却有不同，游戏的画面并没有《魔兽世界》精致和写意，游戏的角色设计更显得没心没肺，基本上属于《魔兽世界》的人类长了尾巴、侏儒穿上和服，极不和谐的身体比例和服装搭配让角色看起来不太舒服。游戏的开发公司ZEMI Interactive当年首次公开《英雄王座》的画面时，也受到过酷似《奇迹》的质疑。据说开发者很大方地宣称，RPG类游戏里的画面和游戏系统只不过是表现世界观和故事情节的道具，真正能表现游戏价值的部分则是世界观和故事情节，所以，其余的部分公司只不过是以玩家们熟悉的方式表达了而已。

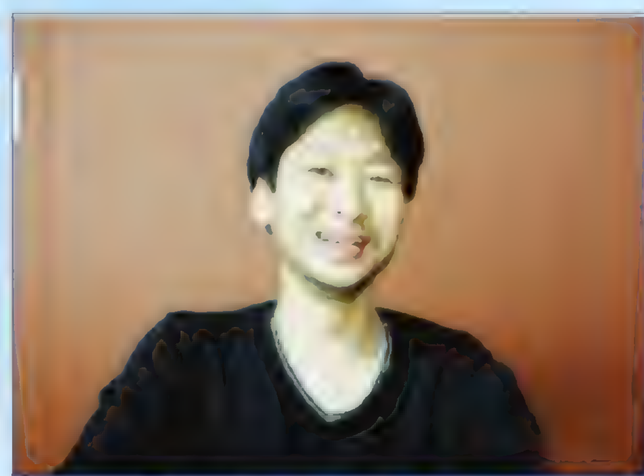


4Story和《魔兽世界》究竟有多像？看看这幅早期的测试画面就一目了然，事实上你会在个别图标上感觉到它和WoW有所不同

笔者联系了ZEMI Interactive负责4Story项目的开发经理申贤浩，对于中国玩家的看法和评论，他表示非常痛心。他说：“4Story没有模仿任何游戏，只是我们的游戏风格偏向于欧美，在风格上与有的游戏相似罢了，我敢保证我们绝对没有模仿任何游戏。”对于游戏的未来，申贤浩表示要重新设计新的场景，改变游戏画面的风格。他称这是为了证明开发小组的能力，找回自尊。

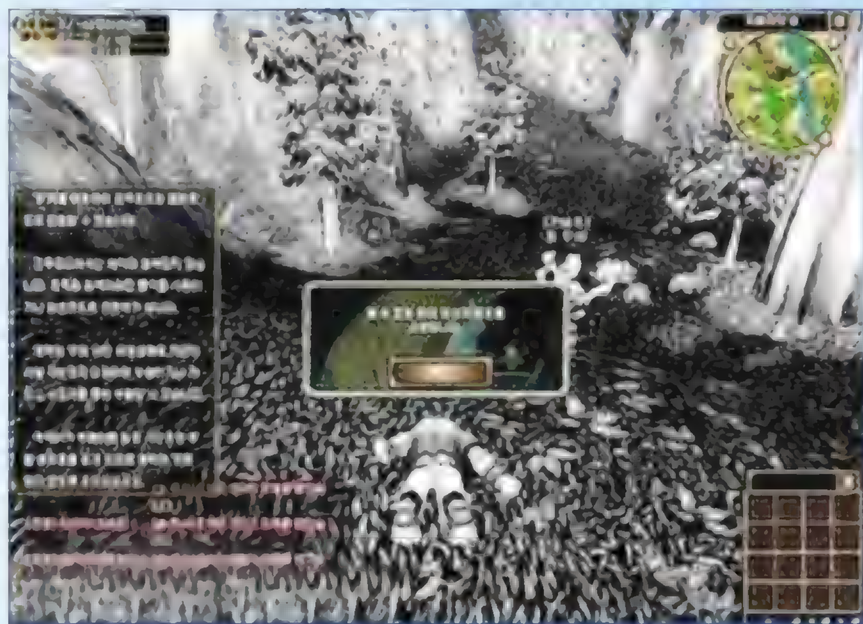
网络游戏是个商业化的玩意儿，怎么又和自尊扯上了关系呢？比起模仿欧美游戏的先辈们，4Story的做法的确有些太明显了：当你从新手村走出杀死一条狼时，你会发现这个地方和闪金镇简直一模一样。以笔者的了解，很多人第一次死掉后就彻底退出了游戏，因为他们实在无法忍受那个和《魔兽世界》完全一样的黑白跑魂画面。

模仿=市场选择，创意=风险



我们不愿意将4Story归结为网游模仿的一个特例，但申贤浩先生的回答并不能让人疑窦顿开

一直以来，中国游戏市场受日本游戏的影响非常大。从中国开始有游戏业，《仙剑奇侠传》等“前辈”就深受日式RPG启发，这一状况一直维持到今天，数男数女、情爱纠葛永远是中文RPG的票房良药。但放眼亚洲市场，本土开放商对欧美游戏的模仿似乎远比我们想象中的要严重。在韩国，《星际争霸》火了，一大堆SC类游戏马上出



和WoW中一样，角色死亡后也会这样去捡尸体

现：《暗黑破坏神》火了，Diablo类网游就纷纷现身——只不过之前只是取其形式，而不是现在越来越趋向于照猫画虎。就如同前一段时间韩国SmileGate公司开发的FPS网游Cross Fire，看上去就是几张新的CS地图，连人物模型和枪械配置都没什么改变，恐怕那些民间研发游戏地图的小组都比他们要敬业些吧。

这样原封不动的改编未免也太低估玩家的智商了，但为什么有这样的游戏会大量涌现呢？站在开发商的角度，他们要么缄默不语，要么会说现在是XXX流行的时代，我们追随潮流——也就是玩家的口味，有什么不对？但笔者因为工作关系，和一些韩国网游玩家有所接触。其中很多人并不愿意去玩新游戏，因为它们看起来和老游戏并没有太多不同，有时候他们会去尝试一款新游戏，但那是因为并没有更多的网游可以选择。



WoW的确开启了一个时代，所有人都在有意无意地模仿它，但暴雪却说，这可能是他们开发的最后一款传统意义上的MMORPG

目前最新的射击网游Cross Fire，和CS的主要区别依旧是图像上的变化

现在，关于模仿游戏的论调也逐渐出现在中国本土网游的开发和运营中。自主研发和原创并不能完全画等号，但开发者在提到开发理念时，却直觉一般将模仿和市场选择、创意和风险相提并论。在他们看来，市场上什么产品属于主流，就是市场选择的、不会有太大风险的产品，因此近年来，国内游戏中已经很少能看到如《刀剑》一样独具特色的产品了。当然，我并不是说《刀剑》在商业上如何成功，比它成功的本土原创游戏多的是，但更多所谓“原创”的游戏，是基于国外成熟引擎低端开发的产物，或是对国外游戏的简单模仿。就连国内某游戏公司开发的所谓《石器时代》续作也让人觉得依稀相识，游戏的新手村看起来就是《魔兽世界》雷霆崖的翻版。虽然开发者在游戏系统、战斗方式上力求改变，但游戏还是能明显看出借鉴欧美游戏的影子，就连这款游戏的内部测试版本使用的技能图标，都是暂时借用《魔兽世界》的。如果是这样，你还能说它和《魔兽世界》没有关系么？

只有一种真人秀?



卡丁车游戏火了，也开始扎堆了，后来的开发商们甚至连换成房车、摩托车的勇气也没有

其实就算是模仿，如果能模仿出游戏的神髓，也并非易事。在各种媒体上，或许你都见过“自由的使者”黄健翔代言的某款游戏，其中人物的服装、怪物的样子均来自Square Enix的《最终幻想XI》，然而游戏本身却是《传奇》风格的画面，土黄和草绿色是给人的总体感觉。毕竟出色的游戏就那么几个，大家发现模仿来模仿去都是一个样，就只好另辟蹊径，不仅仅是仿欧美、抄日韩，就连我们的同胞都不放过。去年因员工事件在业内闹得沸沸扬扬的一家国产网游公司，其开发的游戏就看上了国产原创游戏中的佼佼者《梦幻西游》。当然，你不能说这款游戏完全没有“创意”，至少在收费模式上已创出了一条新路。据这家公司的工作人员介绍，游戏至少在收费模式上前无古人：这是一款无包月、既卖点卡又卖道具包，客户服务也需要收取点卡的游戏，不论怎样，这都是国内首创。

其实放眼国内，这样的例子还有很多。体育、音乐类网游的兴起，显然是韩国游戏厂商一个不大不小的“创意”，但无论是在韩国还是在中国，跟风开发、引进的现象并不少见。《劲舞团》市场反响不错，后来的音乐网游就连绵不绝，这类游戏的开发难度不高，而且带动了道具收费之风；《街头篮球》火热球季，类似的球类游戏也纷纷开始在国内试水；赛车类网游异军突起，国内一夜之间出现了数个类似产品。以赛车网游的惨烈竞争为例，在数个“卡丁车”游戏当中，只有最早投入运营的《跑跑卡丁车》杀出重围，其他类似游戏则不温不火。其实，在这么多同类游戏厮杀的背后，你可以想象有多少韩国开发公司在开发着同一类的游戏。



久游说，永远只有一个《劲舞团》，或许也永远只有一个赚钱的音乐类网络游戏

这是个创意匮乏的年代，广告、电影、娱乐节目乃至游戏，越来越多的模仿令人厌倦。强烈的从众心理，使得每一款被运营商看好的游戏背后，都出现无数的跟风者。或许人们总是这样想：我跟随一个成功者，至少不会有惨痛的失败，于是，我们可以回到最开始那个真人秀的话题。就像早些年的《快乐大本营》《玫瑰之约》一样，它所散发的效应直接导致了在一段时间内，所有卫视频道里都出现了类似的节目；而从《超级女声》开始，新一轮的跟风潮又此起彼伏。所不同的是，10年前人们看《快乐大本营》，记忆里还闪着些许《综艺大观》的影子；《超级女声》已经让人们意识到真人秀节目不光能相亲，还能唱歌、唱戏、选演员。虽然大家都在搞这些节目，但看起来彼此还是有些不同。我想，这对我们的游戏产业是有所启示的。这是个百家争鸣的时代，国内的游戏产业已经培养了大批熟练技术工种，但为什么就没有一个威尔·怀特出现呢？



如果最近有一款网游推迟上市，多半那是在修改点卡收费的游戏架构，使劲往道具收费上靠

编者按： 本期的"锋利的盾"为大家献上两篇与即时战略游戏相关的文章。第一篇讲述的是Blizzard与Westwood之间的老话题，但是作者Jump却凭借他研究即时战略游戏的不凡功底写出了新意。恰值《命令与征服3》进驻玩家硬盘，《星际争霸2》发布赢来万众瞩目之际，细读这篇文章一定会让你对这两大RTS门派增加新的认识。随着电影《斯巴达300勇士》与PS2游戏《战神2》的推出，越来越多玩家对斯巴达文化开始产生兴趣，《古代战争——斯巴达》这款游戏可谓是来得恰逢其时，不过这款游戏究竟如何？请位不妨往下细看……

幻灭与涅磐，Blizzard与Westwood的轮回之战

□重庆 Jump

《命令与征服3——泰伯利亚战争》终于走上了前台，一个新的RTS盛世进入了高潮，也意味着Westwood（现在的EALA）和Blizzard这两名RTS领域宿命对手的对决进入了一个新篇章。

回顾RTS的历史，很少有人知道世界上第一款真正意义的RTS游戏叫《远古神庙三部曲》（Temple of Apshai Trilogy）。但直到1992年，这个曾开发过《火星任务》和电影改编游戏《榆树街噩梦》的年轻公司将一部名叫《沙丘魔堡 II》的划时代作品公布于众时，即时战略游戏传奇的序幕才正式拉开。

这家公司的名字叫Westwood，这个名字曾意味着一个时代。

我们还记得《命令与征服》，这是最纯粹的即时战略，没有谋杀头发的数字计算，没有需要卡着秒表练习的开局建造，你只需要采集泰矿，建造一支部队去踏平你的对手。硝烟弥漫的战场，令肾上腺素分泌加速的摇滚配乐，你会如此真切体会到操纵一场战争的幻觉。

但这世上没有不朽的传奇，无论《命令与征服》有多么伟大。在《命令与征服2——泰伯利亚之日》完败给Blizzard的《星际争霸》之后，Westwood被EA所收购，无数玩家黯然神伤，昔日的荣光仿佛一夜之间倾塌。Blizzard是个可怕的对手，从《魔兽争霸》对《沙丘魔堡 II》的纯粹模仿到《魔兽争霸 II》开创出自己的风格创下百万销量再到《星际争霸》，Blizzard仅仅用了3款游戏就完成了从一个RTS盲目模仿者到领域霸主的升华。Blizzard的RTS永远都和竞技这个词联系在一起。在这样的文化圈层里，一个游戏成了一种宗教，一个文化符号和一种关乎生活方式的梦想。另一方面，被收购后的Westwood并没有就此退出历史舞台，他们仍在不断摸索，用《红色警戒2》《命令与征服——将军》来延续着他们的理念，直到《命令与征服3》的出世。

历史的车轮依然在转动着，没有谁会是永远的赢家。本文将通过比较和分析Westwood和Blizzard两派游戏的过往历史和游戏方式来试图追寻其游戏本质。

从模仿到升华

《魔兽争霸——人类与兽人》诞生于1994年。那时的Blizzard还是Westwood的崇拜者，他们本来只打算尝试着模仿一部伟大的作品，将弗兰克·赫伯特那干燥而绝望的世界替换为有着森林湖泊的艾泽拉斯大陆。他们成功了，Blizzard的名字伴随着一款成功的仿制品开始闻名于业内。和《沙丘魔堡 II》雷同的界面、同样的操作方式、相似的游戏进行方式，这是一款模仿和致敬的游戏。Blizzard为自己聚敛了第一批玩家，喜好RTS并忠实于剑与魔法的奇幻作品玩家。



图1：《魔兽争霸》和《沙丘魔堡 II》

Blizzard真正向Westwood掷出的第一记投枪名叫《魔兽争霸 II——黑潮》。精心撰写的游戏剧本，不同于当时RTS标准《命令与征服》的"左键

点选右键确定”的操作方式，640×480分辨率256色的画面，8人局域网对战，升级之后对应Internet网络对战，这些使得它与众不同且野心勃勃。

《命令与征服》及后来的《红色警戒》是当时最好的RTS游戏，但《魔兽争霸 II》也拥有上百万的玩家。这是两派游戏风格最重要的一个分叉口。

对比《命令与征服》和《魔兽争霸 II》的对战模式，我们会发现一些重要的分歧在那个时候就已形成。比如资源采集，在《命令与征服》中，玩家只需要展开MCV，花上10秒钟建立第一座采集厂，游戏的经济循环就正式开始了。采集车价格高昂，每次采集之后带回的资源数量也相当多，加之其资源采集效率不可量化，在基本的经济链形成之后玩家就不能也不需要将太多心思放在优化资源获取上，只需要考虑应该如何进攻对手。反观《魔兽争霸 II》，那个时候的对战一开始只给玩家一个农夫，首先你得花上数分钟来从头建造你的基地，这给了玩家细致思考建造顺序的时间。每次资源采集的获取量相对较少，资源采集者的造价便宜，在建立自己部队之前玩家需要更多地去考虑如何优化自己的资源采集链。可以说，整个《魔兽争霸 II》的战术都是围绕着资源采集链来制定的：以何种资源采集方式开局，这种资源采集效率如何，玩家应该怎样去分配这些资源，最终形成了所谓的战术。这种模式事实上也延续到了后来的《星际争霸》并在War3中达到顶峰。

事实上，资源采集方式的差异不过是这两款游戏本质差异的一个体现。没错，《命令与征服》和《魔兽争霸 II》的本质差异归纳起来集中体现在一点上：量化。《魔兽争霸 II》是一个量化的游戏：兵种有明确的攻防点数，攻击频率和射程，这和传统纸上游戏相同，你能通过计算在战斗开始前预知到战斗的结果。实际游戏中操作因素会影响这个结论，但游戏双方操作水平越接近其偏差越小。反观《命令与征服》，尽管我们知道他也有一套严谨的攻防伤害计算公式，但在玩家看来这套计算方法是不可量化的。我们只知道导弹兵擅长打坦克。但伤害力达到什么地步？一名NOD导弹兵能用多少发导弹来解决掉一辆GDI中型坦克？如果考虑到游戏中的不完全命中设定呢（比如导弹兵在攻击移动中的坦克时，如果打中了坦克附近的地面，也会使坦克受到轻微的溅射伤害）？另外一个例子，我们知道猛犸坦克很经打，但是经打到什么程度呢？我们也许可以使用NOD的方尖塔来做伤害测试，得到猛犸坦克的生命值大概是中型坦克的3倍，但这仍然是一种很感性的理解，离量化还差得很远。于是，我们在《命令与征服》和《魔兽争霸 II》中采取了截然不同的战争手段：一种是框选一群坦克浩浩荡荡奔向敌人的基地，另一种是仔细建造部队，尽量干扰对手的经济发展，一点一点积攒优势。

两种游戏风格看上去各有特色，但如果要牵涉到游戏竞技层面，我们就必须要一个能够量化的产品。



图2：《魔兽争霸 II》已经摆脱了Westwood式的制作风格

量化的顶峰

如果你或多或少了解一些桌面战略游戏，比如《战锤40 000》，你就会发现《星际争霸》的制作理念和一款桌面战略游戏竟是如此接近。

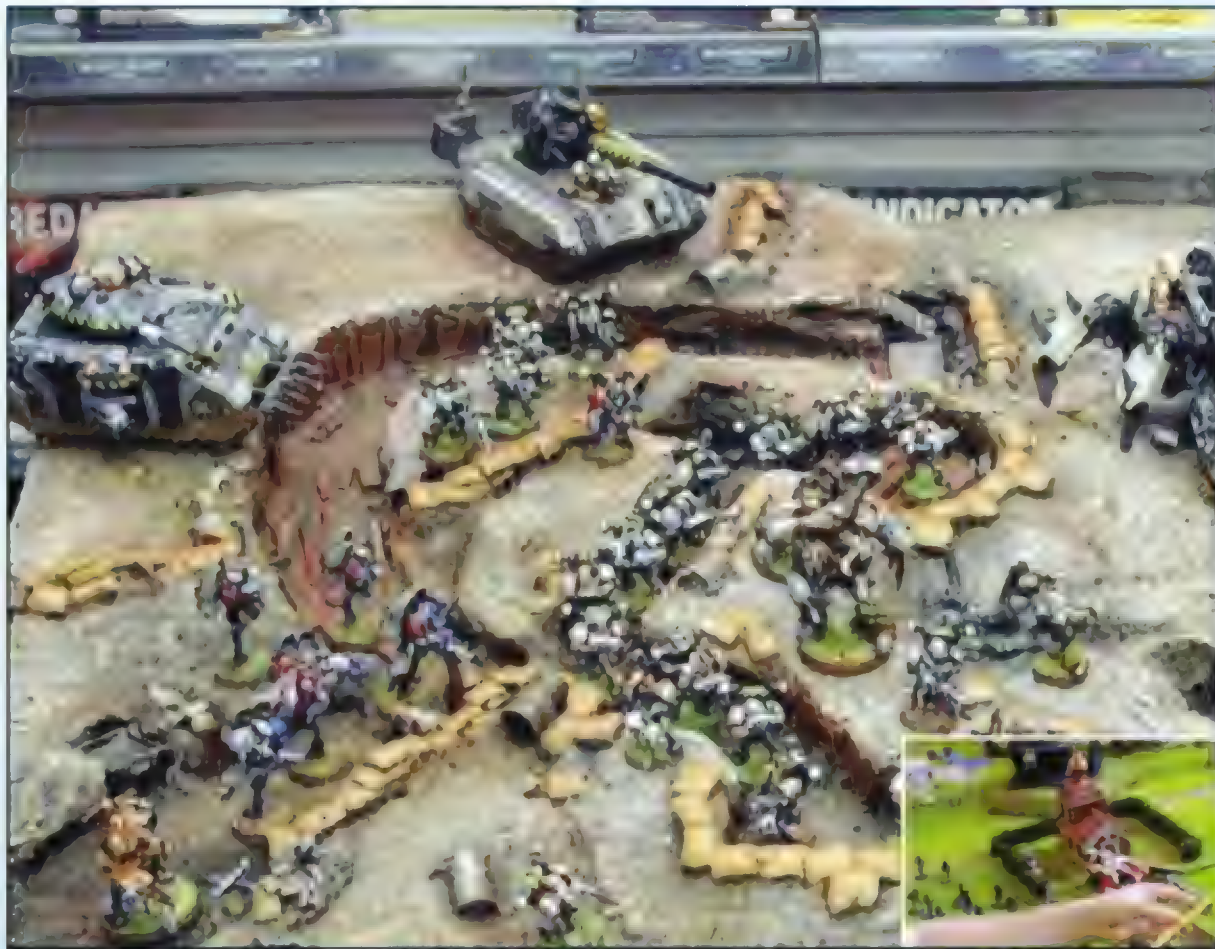
《星际争霸》是一个很规则的“格子”游戏。每个建筑，每个兵种都有固定的占地面积（进入到War3的3D时代之后被称为“碰撞体积”），占地面积的最小单位是一个“格子”，比如一名陆战队员就是1×1格，一辆围攻坦克是2×2格，而一个人族的供应站（人口）则是2×6，而任何兵种的移动最终都是停留在某一个或某几个格子里，这种战场设定和桌面游戏如出一辙。事实上，所有RTS都或多或少带有格子的特性，越是早期的RTS特征越明显，但除了《星际争霸》，其他所有的RTS都是在尽力模糊化战场分格的设定而使整个战场更倾向真实化（比如《横扫千军》系列）。战场栅格的设定使得游戏真实性下降，但是可预测程度增加了，这和桌面战略游戏的理念是一样的。



除此之外，《星际争霸》所具有的另一个类桌面战略游戏设定便是具体量化的资源采集模式。在一款桌面战略游戏里，玩家每回合获得的资源是能量化的（如果这款游戏能让玩家获取资源）。而在《星际争霸》中，忽略水晶采集地点和基地之间的往返距离，每名工人每次能带回8单位的水晶。以工人每次采集完成返回为一个回合，每回合资源采集的数量便是恒定的。水晶矿的位置不会发生变化，最大可采集数也是固定的，以此，玩家可以计算出单位时间中一名工人能带回多少资源，以及这个资源点会在多久之后枯竭。假设有12块水晶矿，全部分布在距离基地最近的位置，那么从第一名工人开始，每增加一名工人，单位时间内资源采集的数量和工人数量成乘数关系。当然，游戏之中还存在一些不可预测因素，比如基地和水晶矿之间的距离不等（尽管游戏中可以很轻松地使大部分工人进行最短距离采集），以及资源采集部队之间可能造成的拥堵（资源采集部队在采集资源时是忽略相互碰撞的，但偶尔还是会出现拥堵的情况）。这些因素使得资源采集的量化并不是绝对



图3：在暴雪的RTS游戏中，资源的收集是一个可量化的过程


图4：可测量性是桌面战棋游戏最大的特征

精确的，但在大体上这仍然是一个可测的过程。事实上，气体的采集要更加规则，为了进一步使主要资源的采集变得可测化，Blizzard在《魔兽争霸 II》当中恢复了用金矿作为主资源的设定。

栅格式地图加上固定可测的资源获得方式使得《星际争霸》在骨子里成为了一款即时的桌面战略游戏。但这还不够，我们还需要更具体的东西。在一款没有外交手段没有文化影响的战略游戏中，玩家靠什么征服敌人获得胜利？当然是武力。迥异于其他RTS致力于模拟真实的越来越复杂的兵种相克和越来越繁多的战斗不可预测因素，《星际争霸》的战斗规则是如此简单：恒定的攻防点数、固定的伤害方式和护甲类型、简单的武器和护甲相克，加上兵种射程、视野、攻击频率、移动速度以及特殊能力，这就是所有的规则了。去掉即时战略的壳，这样的战斗设定根本就是最简练的桌面战略游戏设定，或者说——所有纸上游戏的设定。

然而，两者最大的不同在于，在一款即时的游戏中，反应速度有些时候要比纯粹的理性思考来得更重要。在《星际争霸》的对战中，更多时候玩家是机械重复他们练习过多次的战术，谈不上什么创意。

在几乎所有其他的RTS致力于打造更真实多变的战场、更复杂的游戏方式时，Blizzard致力于创作更纯粹的游戏。也许他们明白，以当时的技术实力和游戏开发基础根本无法深入刻画一个更趋向真实的RTS游戏，于是他们延续了他们在制作《魔兽争霸 II》时的思路，将战棋化的游戏设定继续深入，走了一条和其他厂商乃至整个业界（当时主导业界的仍然是Westwood）截然相反的道路。

无论如何，作为一款游戏，《星际争霸》是完美的。

三角平衡

事实上，Blizzard完成了很多RTS史上的壮举。《星际争霸》之前没有哪个厂商想过加入如此3个截然不同的种族——他们被错误的对战平衡观束缚了手脚，Westwood就是这些厂商中的一个。GDI和NOD两个阵营的确给玩家提供了更加丰富的游戏体验，擅长正面强攻的GDI有着强力的坦克，而游击战专家NOD有着华丽的防御工事以及高机动的部队。尽管在当时看来，他们比《魔兽争霸 II》做得要好很多，但从《红色警戒》之后，他们似乎走入了误区——也许他们认为两派阵营之间的差异越小，对战平衡性就越好。这个思路体现得最淋漓尽致的作品便是《沙丘魔堡2000》，3个派别除了终极兵器几乎没什么其他差别，而实际对战中那所谓的终极兵器几乎就是摆设，于是游戏就成了最单纯的中级坦克对轰大战。


图5：《星际争霸》的进化史

开发过程中的《星际争霸》几经波折，Blizzard最初的理念是创作一款《魔兽争霸》的外传游戏。如果这款使用《魔兽争霸 II》引擎的游戏最终上市，也许整个RTS游戏往后发展的所有历史都要重写。收购Condor（后来大名鼎鼎的

Blizzard North）不仅使Blizzard得到了《暗黑破坏神》，还直接或间接地影响了《星际争霸》的蜕变，从美工到制作理念莫不如是。

在《星际争霸》之后，整个业界都在高呼：三角平衡的RTS时代来临了。但讽刺的是，平衡性本是Blizzard在制作《星际争霸》时考虑甚少的一点。最初版本的《星际争霸》并没有什么平衡性可言，孱弱的人族、单调的战术，甚至没有播放录像的功能。但Battle.net这个拥有750万注册用户、最高在线人数12万人的战网平台是Blizzard手中最大的筹码。随后推出的资料片和Blizzard根据BN玩家的反馈，以令人咋舌的速度推出的大量补丁拯救了这个游戏的平衡性，并将其升华到了前所未有的高度。

《星际争霸》给所有的RTS制作人上了一课，对战平衡性不是由愚蠢的终极兵种相克来决定的，相克的应该是战术而不是兵种本身。

Westwood在《命令与征服2》的制作后期被《星际争霸》吓得不轻，差点想过把这个游戏推倒重做，甚至在访谈中暗示将引入全3D引擎和第三阵营：被遗忘者（不是WoW里那群丑陋的骨头）。但是《星际争霸》的持续走红以及之前被评为灾难的《沙丘魔堡2000》都使得Westwood不得不在数次跳票后将很多理念未能充分贯彻的《命令与征服2》推出。可惜的是，《命令与征服2》是一次错误的尝试，Westwood注重了GDI和NOD两个阵营的差异性，注重了限制终极兵种的数量（只能建造一个），但却遗忘了最基本的平衡性问题——单一战术。《命令与征服2》中NOD的火神炮集群威力过于强悍，GDI方面则有中期十分好用的泰坦机甲海，于是对战演变成了千篇一律的泰坦vs火神炮。

这个例子再次告诉了我们，平衡性的核心问题是，在游戏中是否应该存在单一且无解的战术。积攒顶级部队的战术并不是灾难，游戏演变为同一战术的熟练性对决才是灾难。



图6：一大群顶级兵种从来都是致命的，但关键并不在这里

战争，从未改变





现在是专门讨论《命令与征服3》的时候了。我们知道已经没有了Westwood，我们也知道《命令与征服》已然面目全非，但这不妨碍我们给《命令与征服3》加上“回归原点，真正的命令与征服”这样的注脚。

原点是什么？

这个游戏系列在骨子里已经转变了太多。玩家在曾经的《命令与征服》中关心的是如何多快好省地得到一支坦克部队，如何最快地将它们砸进对手的基地里，用什么样的建筑攻击顺序能让敌人最快崩溃。而现在，我们听到的更多是建造顺序、双线操作、速矿双重工之类的词句。从《将军》开始，《命令与征服》系列一直致力于引入量化游戏模式来增加游戏的对战性。在《命令与征服3》里，所有兵种都有了能够量化的属性。比如GDI的猛犸坦克，其单发炮弹能造成500点穿甲伤害，玩家能很直观地算出其用5发炮弹能解决掉一辆有着2300点生命、坦克护甲类型的NOD蝎子坦克，根据其发射频率我们还可以算出其DPS（每秒攻击）来进一步量化其战术价值。

这个游戏系列已经走上了模仿Blizzard游戏的量化内核之路。当玩家希望在对战中获胜，他就必须更加理性，付出更多的时间来熟悉那些战术和练习操作，用重复的劳动来拉大和轻量玩家的差距。从本质上，《命令与征服》完成了其向Blizzard游戏制作理念的妥协。

《命令与征服》系列向来最值得称道的是其简单上手、快速的游戏节奏、火爆的战场及爽快的游戏过程，而现在当我们掐着表计算着以何种经济开局可以最快速得到5支影子军团部队时，我们究竟是得到了更多还是更少的乐趣？

也许这便是战争，我们更在意的是胜负而不是乐趣。



Ancient Wars：Sparta

具备催眠效果的RTS

——评《古代战争——斯巴达》

■江苏 十大恶劣天气

"催眠流"RTS

如果说C&C系列的节奏是拉丁舞，“星际”“魔兽”无疑就属慢三的华尔兹了。快节奏的RTS可以提供火爆的对抗，在《最高指挥官》中，几乎快到忽略单个单位训练速度的风格，让我们第一次体验到了真正大兵团对抗的快感。慢节奏RTS的“慢”体现在单位的训练速度、作战单位的数量限制等方面（相信当年从“红警”过渡到“星际”的玩家，都在上手阶段使用过加快生产速度的秘技吧），为了鼓励玩家使用战术，“平衡性”是这类游戏必须具备的首要元素。此外，虽然和C&C的节奏相比偏慢，但其出众的竞技性使得它们在操作的节奏上要大大超过那些每秒出N个单位的RTS游戏。4月末面世的《古代战争——斯巴达》（下文中简称AW）无疑属于典型的慢节奏RTS，它的慢不但体现在建造速度上，在操作节奏上也是严重拖拉的。

这种拖拉绝非仅仅是拖泥带水的手感，事实上，无论是进行单人任务还是遭遇战模式，玩家在游戏流程中的大多数时间都是用来对着屏幕干瞪眼。框选一群单位，然后将死亡的利剑高悬在敌人的头上，这个在RTS游戏中最基本的操作，在AW中成为一件非常奢侈的事情。造成这个现象的首要原因，是游戏的资源收集效率和建造成本根本对不上号，低能的资源采集速度和高昂的训练价格，让人怀疑农民辛辛苦苦采集来的是“越南盾”，而消耗用的是“美金”。游戏将主资源设定成金矿，辅助资源设定为木材。由于主资源是游戏的“日用品”，因此一般的RTS游戏都会放宽获得它的条件，如“帝国”中采集食物的多种方式，即便是在“魔兽”中，地图上也有相当多的分矿可以供玩家进行扩张。AW中提供主资源的金矿只能放6个农民进行采集，看上去和“魔兽”的设定类似，但AW的金矿只能在主基地造一座（基地周边区域并没有分矿），最要命的是，一次采矿仅仅能获得25金币，25个金币，这点钱在游戏中能干些什么呢？


完全自定义的兵种设计，用在ARPG上或许更合适

来看看AW中的价格表吧：一个最低级的矛兵需要花费500大元，这相当于一个农民从矿区到主城来回奔波20多次，一个英雄需要1500元，这需要苦力大军集体忙活3到5分钟。而各种军事、经济建筑和科技研发的耗费更加惊人，一个每分钟只能提供数百金币的矿，要负担巨大的军费开支，这使得每一次点击建造图标，都要玩家咬牙跺脚才行，因为这意味着辛苦积攒了几分钟的千余钱币“唰”地一下子变成零。而在这个过程之后，玩家又要瞪大眼看着农民将一袋一袋“零用钱”从矿区步履蹒跚地运回主城，然后重复这个令人昏昏欲睡的无聊过程。特别需要注意的是，游戏的资源建筑中有增加伐木和食物采集效能的科技，但偏偏没有增加金矿开采效率的科技，也没有诸如“市场”这样将无用资源转化为急需资源的建筑，看来制作组已经抱定了不将玩家统统催眠誓不罢休的决心了。

良品 总评 7.1

😀	不错的图像效果，游戏背景富有吸引力
😣	节奏拖拉，系统设计严重违背RTS的游戏方式
制作	WorldForge
发行	Playlogic
类型	即时战略
语种	英文

文化、包容性：8.0
上手精通：7.0
画面：8.5
音效：7.0
创新：5.0
剧情：7.0

你说斯巴达那时候是奴隶社会，生产力不发达，采矿速度慢点也就算了，偏偏无法忍受的是，好不容易等凑足了一个单位的钱，“奢侈”地点击了训练的按钮，距离他走出军营的那一刻还有至少2分钟，部分单位的训练时间比建造建筑，甚至是比为其出生而“凑钱”的时间还要漫长。游戏唯一的亮点在于独特的装备系统，也同样存在上述的问题：高级武器升级太慢，完了之后还要一个一个手动升级，然后再回到兵营重新匹配需要的兵种，这种繁琐的操作是RTS大忌。一个良好的RTS人机界面，应该提供给玩家在前线激烈战斗的同时兼顾内政发展的功能，无论是“星际”还是“帝国”，鼠标进行单位微操，键盘热键控制后方基地的生产，都是一个合格玩家必备的技能。而在AW中，即便你拥有职业选手的操作频率，游戏也不可能给你实现上述操作的条件——农民在出生后，甚至无法用集结点定义的方式让他们直奔资源开始采集。

“暴雪流”RTS

看了这个小标题，请不要怀疑笔者的用意，本人不想帮制作组再恶心诸位玩家一把。AW拖拉到不合逻辑的游戏节奏，绝不可能是制作组在开发过程中的失误，种种迹象表明，这是游戏的“核心设计思想”，他们试图用这种超慢的游戏节奏，去开创出一种标新立异的RTS。有一个值得大家注意的细节，就是游戏的建筑和人物采用了等比模型，这使得建筑看起来要比一般的RTS游戏大很多，在最高分辨率下，一个主城也要盖过2/3的屏幕。等比的人物在宏伟的建筑面前显得非常渺小，一个设施完备的基地往往要用四屏的画面才能将其全部收入眼底。而岛战地图中，真实比例的建筑，使得主基地根本容纳不下全部设施。这不像是RTS的风格，倒类似于ARPG的画面风格了。配合缓慢节奏下作战单位人数的严格限制，这不免让人想到了2001年“魔兽3”开发初始阶段的游戏形态——战术RPG。



载入画面中的这种规模的战斗，在游戏的实际流程中可不多见

以英雄为核心的小分队在地图上进行冒险，以RPG的方式触发各种任务，游戏的补给完全依靠任务来进行……在War3最初形态的设计中，获得新单位是非常困难的，玩家需要细心为每一个单位配备合适的道具，依靠正确的战术和魔法技能来赢得小规模对抗的胜利，获得经验值来维持游戏的延续性。今天的AW同样具备类似的特色：各个兵种的士兵并不是从对应军营中训练出来的，刚出生的士兵只有一个赤手空拳的本体，玩家需要为其自定义武器装备，配备主武器、副武器和防护装备，因此当看到自己悉心调教出来的重甲斯巴达战士站在战车上驰骋疆场的那一刻，所获得的感动是其它RTS游戏所不能给予的。除了金、木、粮3种资源以外，还有一种非常另类的资源——战利品，所有敌人在被消灭后都在战场上遗留下装备，用农民将其回收之后就可以给自己的战士使用，这和War3的最初形态，乃至所有ARPG的游戏方式都是非常类似的。

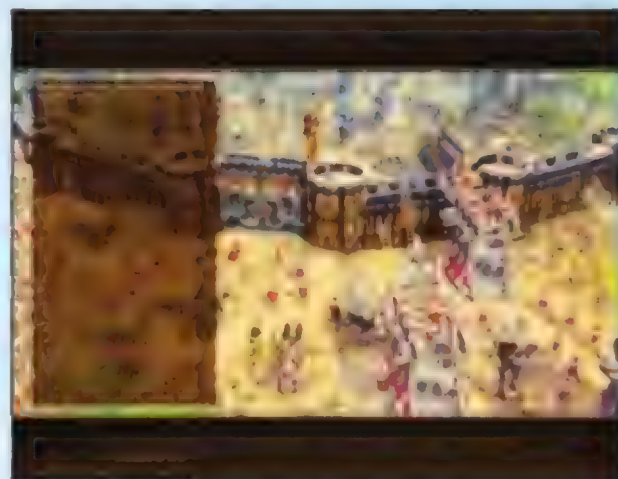
但做得像被废弃掉的初版War3并不代表AW有什么高明之处：War3的“战术RPG”之所以被废弃，一个重要的原因就是单位补给困难，使得暴雪所强调的多人竞技对抗性将在这款游戏中无从体现。同样的道理，拾起暴雪的废弃企划案，将其套用到RTS的形态中，最终只能将暴雪当初所考虑到的失败以真实的范例再现一次罢了。换句话说，AW做成纯ARPG的形态，可能要比发售版中的RTS形态要出色许多，或许这只能等待热心玩家制作的MOD来实现了。

“扯蛋流”RTS

有文化的读者会善意地提醒我，这段小标题引号中的第2个字应该写成“淡”，而我要说的是，AW在RTS的游戏性方面交出了一份零分的考卷，在其小标题“斯巴达”3个字所应具备的历史内涵上，同样扯出了一个“蛋”。游戏在细节上有许多可圈可点之处，但在大的方面，根本经不起推敲。

《斯巴达300勇士》这部影片被观众指责为“毫无军事常识”，不过，人家可不是什么“史诗传记影片”。尽管使用的是漫画的世界观，但影片中好歹有一段表现出了斯巴达长枪方阵的战斗方式。斯巴达的战斗力量很大程度上来自于其严谨的战术体系，巨型圆盾和长枪组成的密集重甲步兵方阵拥有巨大的防御优势，严格的训练可以让数百人的方阵以整齐划一的步伐移动，一面面移动的铜墙铁壁足以将人数众多的乌合之众轻松碾碎。而在AW中，即便在中后期，玩家所控制的单位也是屈指可数的，不要说再现斯巴达城邦的主力——长枪兵方阵，就连一支小规模的巡逻部队都算不上。更多的时候，所谓的“古代战争”，实际上就是敌我几个单位之间的流氓斗殴而已。

而在杀死敌人后抢夺他们留下的装备，使得斯巴达战士的战斗看起来更像是土匪式的杀人越货。制作组似乎更鼓励“斯巴达们”使用这种草寇式的打斗，这在游戏的战役模式中尤其明显：在很多的任务中，敌人的出兵速度要远远高过玩家。尤其是斯巴达战役以温泉关为代表的几个固守待援关卡，和敌人正面拼数量、拼战术根本就是找死，这时就需要玩家忘记斯巴达的荣光，开始自己的强盗之旅：用大量医生维持前线士兵的生命值，在消灭一拨敌人后，立刻派农民上前搜集装备，这样后方再训练士兵时就不需要玩家自己掏钱来购买装备，而是用抢劫来的东西拼凑出一支装备五花八门的杂牌军，始终伴随玩家的经济危机也会有所缓解，最重要的是，士兵的训练速度也会大大缩短。游戏的玩法也就变成了一个以“抢劫”为主题的RTS游戏，谁抢的装备多，胜利的天平就会向谁倾斜。虽说制作组这样设计有他们的理由，不过既然以“斯巴达”为卖点，起码要让玩家拥有一点历史的带入感——多年前卢卡斯艺界曾经用《帝国时代2》的引擎做了一款“星战”题材的RTS游戏，玩起来就非常不对味道，游戏的评价也极差，尽管它拥有当时最优秀的2D引擎和最热门的题材。同样道理，当制作组强迫我们以土匪式的打斗来体验斯巴达的战争史时，对其回敬一句“挂羊头卖狗肉”也就有充分理由了。



攻城武器需要配备人员后才能运作，可AW最缺的就是“人”

最后需要告诉那些准备“受虐”玩家的是，和游戏拖拉节奏类似的是，它的卸载过程也同样缓慢。

SPIDER-MAN 3
THE GAME

在上一集中，彼得阻止了章鱼博士制造的能源实验危机，对初恋情人表达了隐藏在心中的爱，平衡了大侠责任与爱情之间的冲突。本集中，彼得仍然在号角日报过着平凡的记者生活，并以蜘蛛侠的身份游荡在纽约城，但他将面临更强大的敌人，爱情和友情也将承受考验。继承绿魔装备的哈利誓要置蜘蛛侠于死地，曾杀死本叔叔的弗林特也越狱出来，阴差阳错地被实验基地分解成威力强大的沙人。更危险的是，一种黑色的外星神秘生物侵蚀了他的战衣，转化为强大力量的黑蜘蛛。他经受着邪恶思想的潜移默化，当他痛苦地放弃黑蜘蛛战衣的时候，又产生了另一强敌——毒液。

游戏《蜘蛛侠3》应该说改编于漫画原作，只是在细节上借鉴了电影的手法，增加了很多电影中没有出现的人物和情节。如康纳斯教授的蜥蜴人、猎人克拉文、三大帮派头领和黑道帝王金并，还有很多报社采访及街头触发的犯罪事件。在通关一次后，玩家还能切换人物，以黑衣蜘蛛侠的身份重新把玩，因此游戏的耐玩度很高。

本攻略采用图文结合的方式，使不能玩到该游戏的读者也能领略到精彩的画面、剧情。游戏任务有一定的自由性和跳跃性，为了便于阅读，本攻略将一系列事件整合在一起。

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

蜘蛛侠3

良	总评 7.4
制作	Beenox
发行	Activision
类型	动作
语种	英文

文化包容性：7.5　上手精通：7.0　画面：7.5　音效：8.0　创新：7.0　剧情：7.5



关于蜘蛛侠



蜘蛛侠是属“惊奇”漫画下的一个超级英雄，最初出现在1962年8月的《惊奇幻想》（Amazing Fantasy）上。这部漫画首次聚焦在一位青少年身上，他有着平凡人都有的迷失和茫然，容易使年轻读者产生认同。随着时间的推移，蜘蛛侠在不断地成熟，从害羞的高中生到困扰的大学生，再到比萨店的打工仔和报社记者。根据蜘蛛侠漫画改编的动画和影视作品很多，其中包括今夏热映的电影和同期上市的电脑游戏《蜘蛛侠3》。关于蜘蛛侠的漫画月刊有好几种，最原始的《惊人的蜘蛛人》（Amazing Spider-Man）一直发行到2007年计有540期。迄今为止，蜘蛛人出现的漫画包括《惊人的蜘蛛人》《新复仇者》《动人的蜘蛛人》《友好的邻家蜘蛛人》《蜘蛛人家庭》。

与蜘蛛侠一起成名的，还有那些危险厉害的反派人物，包括：绿魔、章鱼博士、蝎人、沙人、犀牛人、水怪、电人、变色龙等。他们都是生物变异和科研失误而产生的怪物，拥有动物的能力和外形。在游戏《蜘蛛侠3》中，他们都成为强大的怪物Boss与主角展开殊死的搏斗。

沙人（Sandman）：原名为Flint Marko，在漫画中是游手好闲无恶不作的黑社会分子；被捕后越狱，被军事实验基地辐射而变为沙人。沙人聚则为人，散则为沙，于是利用自己的超能力进行抢劫。警察的枪炮都不能对其造成伤害，但蜘蛛侠即是他的劲敌。电影中的沙人被掺入很多人性化的东西，如与前女友的爱情，对小女儿的亲情等。本游戏的改编仍沿用这些情节。

蝎人（Scorpion）：原名为MacDonald，是前政府调查员，受雇秘密对蜘蛛侠展开调查，研究他的超能力作为开发生物武器之用。科学家发明了一种蝎子型的服装，MacDonald成了此服装实验的人选，拥有了超强速度和力量的能力，但穿上这种衣服的人容易丧失自己的思维和判断，被衣服所主宰。这段情节与《蜘蛛侠2》中的章鱼博士下场相仿。

蜥蜴教授（The Lizard）：原名为Connors，是彼得大学时期的老师。他原本是科学界活跃的生物学家和医学家，在一场战争中失去右臂；回国后提炼蜥蜴的基因试图重生手臂，结果虽然成功获得再生的手臂，却变异成巨型的蜥蜴人。为了找到恢复人形的方法他数次入侵科研基地，都被蜘蛛侠所阻挠。

毒液（Venom）：原名为Edward Brock，曾是地球日报的记者，在电影第三集中他成了蜘蛛侠的同事。当蜘蛛侠在圣母玛丽亚圣徒教堂的钟楼上摆脱黑色共生体时，布洛克恰好经过教堂的钟楼，黑色液体顺势滑落到他的身上，使他成为邪恶共生体的新宿主，成就新生的怪物——毒液。他能复制蜘蛛侠的力量而变得更为强大，弱点是害怕噪声。

克拉文（Kraven）：是得到多种野兽基因的赏金猎人，拥有野兽般的能力，善于伪装和布置陷阱。他曾受黑道帝王金并所托而捕猎蜘蛛侠。开始时他不以为意，随着助手的失败而提升对付蜘蛛侠的兴趣。在本集游戏中，他初始的目标是蜥蜴教授，与探寻真相的蜘蛛侠不期而遇。这个人物在电影第三集中却没有出现。

金并（Kingpin）：纽约黑帮的狠辣人物，桀骜不驯，凶残暴虐。他光头体胖，身着一身白西服，头脑却相当灵活，有一统江湖建立黑道帝国的野心。在他登上帮派首领宝座后对其他帮派进行血洗，进而将整个美国黑帮控制在自己手中。蜘蛛侠的每次正义行动几乎都与金并旗下的产业有所关联，因为他就是犯罪的源头，黑道中的王权和霸者。

操作介绍

W、S、D、A键：移动
鼠标左键：普通拳击
鼠标右键：强力攻击
鼠标中键：摆动
E键：墙壁爬行/蛛丝
空格键：跳跃
左Shift：加速
CapsLock：超能攻击
Q：自动躲避
R：蛛网
C：拍照
Ctrl：行走
1：蜘蛛感官
M：地图

友情提示：作为蜘蛛侠，要经常跳跃飞纵在高楼大厦之间，高速移动和旋转的画面会对玩家产生一定的疲劳和眩晕不适，并且在蜘蛛侠移动时，每隔几秒都要按一下鼠标中键，容易对食指的筋骨造成损伤。为了您的健康，建议每完成两个小任务，应适当休息一下，能按摩一下食指更好。



一、疯狂炸弹人（The Mad Bomber）



◆大厦人质（Tutorial）



01.彼得跃入大厦拿小兵练手，学习拳击、重击和闪避技巧；跳到上层房间爬天棚将炸弹引爆，到下一房间用蛛丝将上方的水管拉开，喷落的水流将阻路的火墙熄灭。



02.进行跳跃训练。接续一系列的反应键（空+空+中），解救炸弹附近的人质，然后到街头完成飞行训练。

◆地铁危机（Subway Disaster）



03.詹姆森接到卡莱尔打来的恐吓电话，彼得连忙赶到地铁站调查，解除恐怖分子。从桌上的图纸得知炸弹的位置，解除5枚炸弹。



04.在铁道下的房间找到定时炸弹，用方向键（↑、←、↓、→）将螺丝拧开拔出，再将黄色液体送到核心，最后报废炸弹。关闭排水阀门后，爬排水渠拆另一枚定时炸弹，操作类似跳舞机。



05.这里要扳动两支拉杆，将4号舱的车厢移出来，将末端的炸弹拆除，然后按屏幕提示按数字1～4射蛛丝将列车停住。

◆背包炸弹（Jetpack Bombings）



06.在屋顶看到有飞行背包的人在安置炸弹，跳过去拆除它；接着再到另一幢楼顶，拆完炸弹将之踢入海里。



07.在下一幢楼天台找到第3枚炸弹，直接将之踢入海中，再追逐逃走的飞行人。接近按E键爬到后背，撞楼解决掉，再拆余下的炸弹。

◆秘密计划（Caryle's Plan）



08.闻知华盛顿大桥即将被炸弹摧毁，3分钟内赶到桥底，杀掉匪徒拆除炸弹。



09.闻听附近的工厂传来爆炸声，赶过去发现卡莱尔率手下在此搞破坏。化学制剂发生泄漏，将3个阀门的指针移到绿色区域。



10.有火墙的平台不能通过，先救一名铁板下的匪徒。纵身跳到右侧高层平台，由此前往仓库。



11.跑到上方平台，利用货架上的气罐来轰击匪徒试图用飞机运走的化学制剂容器。

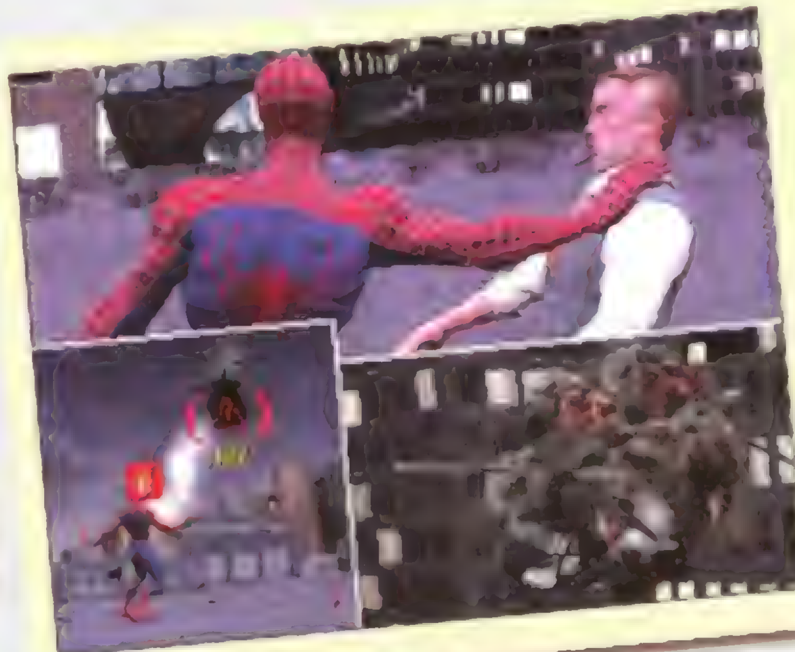


12.卡莱尔乘飞机逃走，扔下一枚炸弹摧毁化学工厂。这时彼得要按反应键逃生：空+左+E+空。

◆屠杀（Death to J.Jonah）



13.卡莱尔和手下袭击了报社，老板詹姆斯被掳走，并在楼里安置了炸弹。彼得首先要拆掉3枚炸弹。



14.追赶运输机时救下坠落的詹姆斯。在天台与运输机对决，当它发射火箭时按Q键躲避，再按E键将其弹射回去，反复6次可将它炸毁。



二、变异蜥蜴人（The Lizard）



◆寻找蜥蜴人（In Search of the Lizards）



15.先到号角日报楼顶接任务，再到街头拍摄热狗售货亭的照片。按C键切到拍摄模式，根据角度和目标的数量得到分数评价。



16.在广场看到一名蜥蜴人，跑过去拍照。将照片交给报社老板詹姆森，他丝毫不感兴趣，返回寻找翻垃圾的蜥蜴人并照相。



17.打倒几名暴徒，用蜘蛛感官看地下的脚印。脚印有3串，走中央的那串方向，最后找到翻食热狗的蜥蜴人，拍照。

◆康纳斯教授（Connors the Lizard）


18.来到康纳斯教授的实验室，看到博士变身成一只巨蜥蜴逃走。由屋外的水道跳到地底水渠与小蜥蜴人搏杀。


19.穿越水渠时按反应键（空+E+空），孵化巢附近的蜥蜴可打倒2处灯架电死它们。


20.穿过锅炉房又见水渠，按反应键（空+E+E+空）穿越。到水泵站看到蜥蜴人屠杀市民，上前解决怪物，再扔油桶（E）将墙上的母巢炸开。

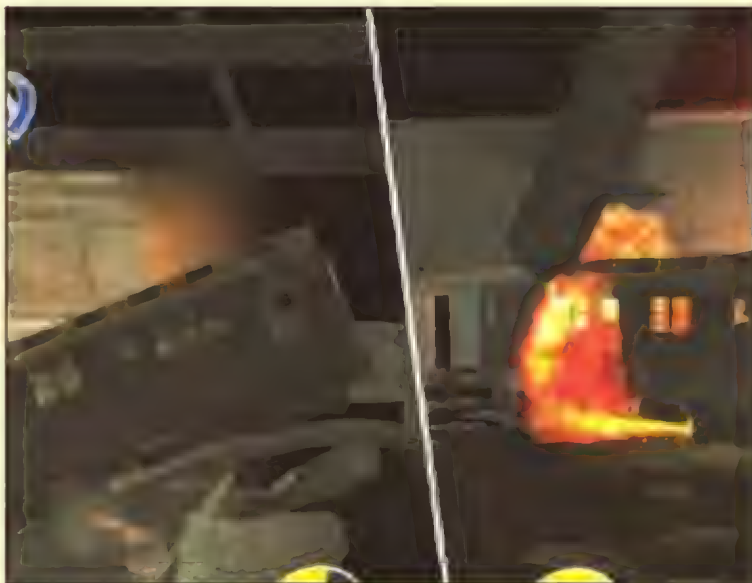

21.跳落竖井开闸门，跳上平台举铁门，往前看到康纳斯教授逃走。追过去遇到盾构机，迅速利用蛛丝荡入碎裂的石洞。


22.追上博士展开搏斗，站在传送带上按Q躲避他的扑击，再按空格将他送到机器里。如此3次将其打晕，再按反应键（右+空+Q+空+E）将他扔出去。


23.再次与博士对决，打败他后按反应键（空+E+空+中；E+S），最后博士掉落深不可测的竖井中。

◆猎人与猎物（The Hunter and the Hunted）


24.在解决沙人事件后，猎人克拉文登场。他誓要杀掉蜥蜴教授，彼得跳到地下实验室看到了他。


25.到废弃的车站遇到大群蜥蜴人，用车厢将地道堵上，蜥蜴人便不会再增援。杀蜥蜴人后到另一侧扳挡杆，推车厢撞出通道。


26.爬过有电的水渠，按反应键（右+空+左+E）跳电梯井，从克拉文的刀下救出康纳斯教授。


27.与克拉文对决，他会变身和召唤分身。打败克拉文，按反应键（右+左+空+右）逃生，跳落蜥蜴巢穴战斗，打完用拉杆开闸门。



28.在水池再度与克拉文交手，他这回会隐身，用蜘蛛感官来判断他的位置，最后用反应键（右+左+空+E）打败他。



29.与强化的蜥蜴教授交手，先用蛛丝将它的手缠上，再按左键跳上去将其眼睛蒙住，跑到尾巴轮动它撞向电机，如此4次解除它的防御。



30.最后与破防的博士交手，用反应键（W+左+D+E）打倒它，使博士现出原形。

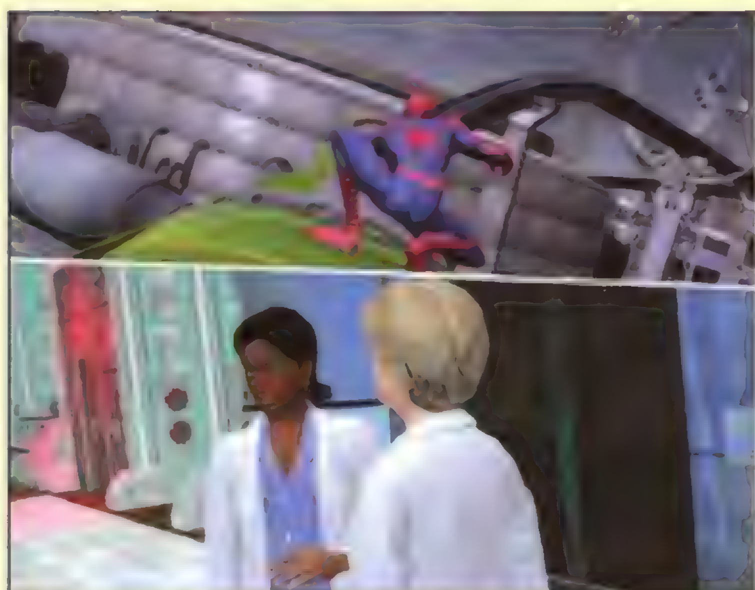
三、绿魔二代（The Lizard）



31.此任务在完成蜥蜴人事件后触发。彼得在街上突然被哈里袭击，他继承了绿魔的装备要为父亲复仇。两人在飞行滑板上进行持久的战斗，按反应键（Q+W+S）躲避攻击，用反应键（左+空+左+E）再跳上去，然后按E弹蛛丝将哈里扫到地上。

四、蝎人（Scorpion）

◆释放的蝎子（Scorpion Unleashed）



32.用蛛丝飞纵到小岛上，杀入基地内部偷听2名研究员的谈话。



33.摧毁4座发生器爬到上方，如此才不会被光球打中。用蛛丝将扇叶裹住，跳下去和研究员Andrew交谈，得知改造蝎子的事。

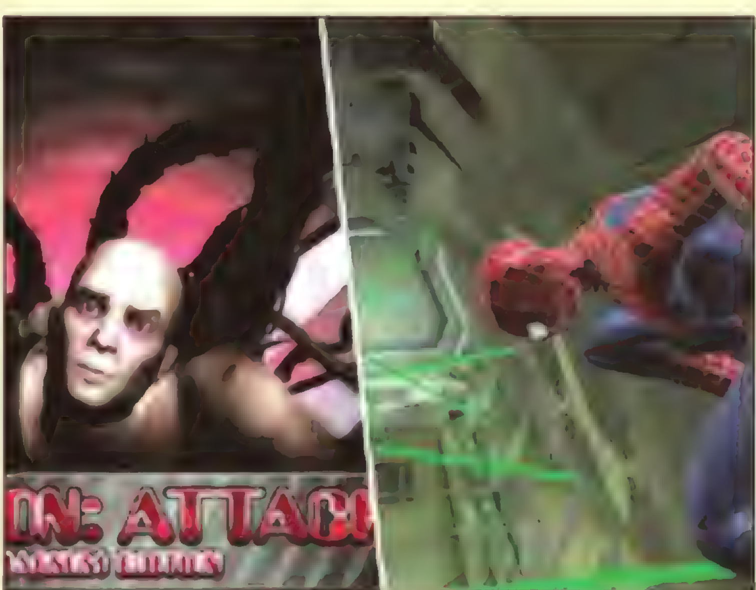


34.来到平台遭遇机器人，先到两侧控制室将机械臂关掉，按反应键：E+左+右，再由F5上方的风道逃离。

◆意识控制（Mind Control）



35.潜入MBC工厂，走廊的光栅可由一侧墙壁爬过去；触发警报，用控制台解除通道的光栅。



36.在控制台玩个街机模拟游戏，控制蝎子消灭打手；到走廊穿越光栅，反应键：空+A+D+S+空。



37.救出的蝎子被启动控制程序，与彼得展开决斗。将蝎子的血量打光，蜘蛛人被甩出窗外，按反应键：空+左+右。

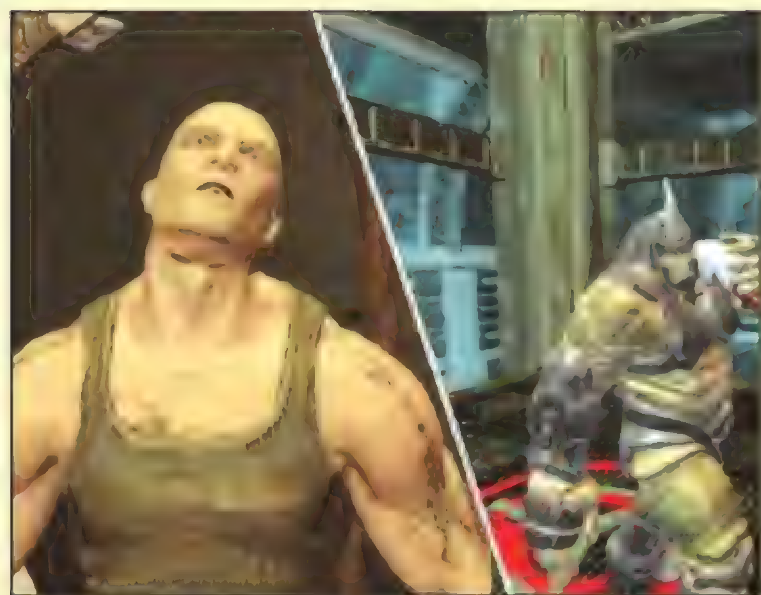


38.追逐狂奔的蝎子，当它回击时按反应键：空+D+Q和空+D+中。追至桥顶对决，将其血量打剩二成，近身跳到背上控制它。



39.用枪轰掉头顶的6块太阳能面板，这样它便不能再恢复体力了。按反应键：右+空+左+空+Q，蝎子恢复了神智，向彼得说起改造的内幕。

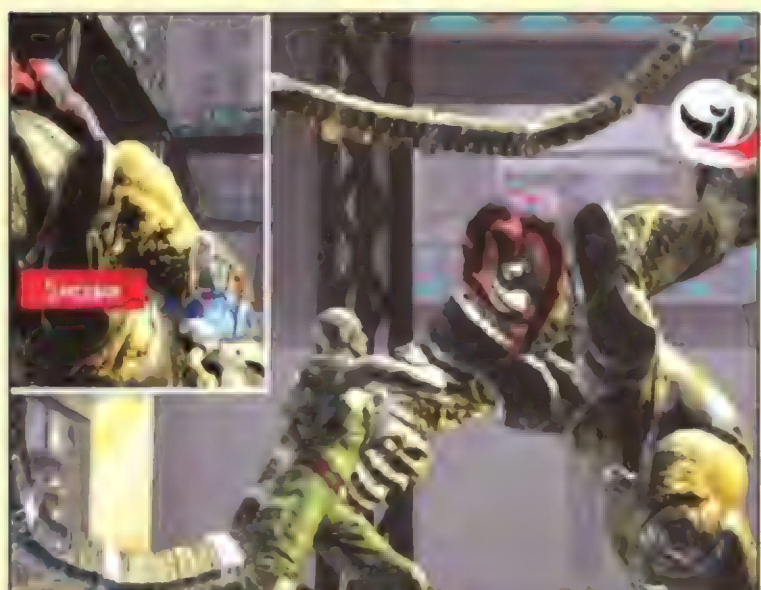
◆生化传感（Mechabiocon Exposed）



40.此任务在彼得摆脱黑色战衣后发生。和蝎人一道调查MBC工厂，由电梯井爬上去，穿过隧道看到犀牛人。



41.电梯井和走廊上方的竖井都有红外线探测器，由缝隙爬过去，必要时还需跳跃。



42.犀牛人强悍无比，将实验大厅的东西全部拆掉。不必恋战，等它气喘的时候跳到后背扳牛角，让蝎子进攻；当蝎子和犀牛人角力的时候，跳到后背扭牛头，蝎子跳跃空中用蝎尾的刀刃攻击。



43.当犀牛人剩二成血的时候，按反应键E+S+空+W+左+E+空+E，将犀牛人埋在废墟中。



五、黑道帝国之天启帮（Apocalypse）





◆被俘者（Catch of the Day）

44.在码头有人被天启帮徒用起重机吊了起来。解决附近的帮众，操作起重机将绳子上的人救下来。



◆炸弹的隐藏地（Bomb Shelter）

45.在地铁站口与女子谈话，到站台用蜘蛛感官沿脚印找到密谋的帮众。救出3名人质，再冲到轨道上救第4名，返回站台解决余下的帮众。



46.在街上跟随警车解决两伙暴徒，不想这只是敌人设下的迷雾。于是赶往真正的爆破地点，寻找装炸弹的面包车。

◆声东击西（Power Grid）

47.先到一侧将4个闸刀拉下，再拾取炸弹扔到海里，将赶来的天启帮众清理掉。





六、黑道帝国之砒霜糖果 (Arsenic Candy)



◆商店抢劫 (Shop Till You Drop)



48.在服装店发现有一群少女抢劫，战斗时小心剧毒的暗器，打倒她们后与商店的老板对话。



49.在剧院有3名人质被绑在椅子上，解救时由楼上的包厢抄到少女身后解决，免得被发现害死人质。



50.这时有吊灯砸过来，按住鼠标左键蓄力，3次将吊灯打碎，救下人质完成任务。

◆泰迪熊劫案 (Bear Necessity)



51.打倒几名望风的少女，进入玩具工厂看到一些少女正在偷运成箱的泰迪熊，打倒她们！



52.追踪直升机到烟花仓库，进入燃烧的仓库解救2名人质。1名被压在铁架下面，1名被关在小屋里，需要分别将铁架和阻门的石板移开。

◆侏罗纪恐龙 (Jurassic Heist)



53.两名少女将一名图书管理员推下钟楼，迅速荡下去将老者救下，再往博物馆阻止少女组的破坏，在时限内解决4名开枪的少女保护恐龙化石。

◆逼婚 (Bridezilla)



54.少女组在教堂逼迫一名男子和老大结婚，先保护新郎，分别转移到两侧廊柱和楼上天桥防御。击退3拨敌人后将新郎放走，最后打新娘。



七、黑道帝国之龙痕帮 (Dragon Tail)





◆高速追击 (High Speed Pursuit)

55.在街头救下被围殴的司机，然后利用地上兵马俑的指引追赶偷运文物的面包车。追到一条胡同发现那辆面包车，解决掉附近的帮众。

◆钟声响起 (When the Bell Tolls)



56.在天台花园与一名中国老者对话，这时大群的龙痕帮弟子出现。先清3处天台上的火箭手，再返回杀老者近身的2批杀手。



57.警用直升机和匪徒的运输机对战。跳到附近楼顶跃上运输机拆掉机枪，再在楼间结网捕获运输机。

◆保护运钞车（Collection Protection）



58.与老者碰面后前去保护运钞车，途中会有轿车追赶。跳到车顶解决车里的人，再将车的发动机拆掉。最后运钞车会停下来，飞到3个天台清理火箭手。

◆秘密宫殿（Hidden Temple）



59.在天台与老者碰面后，前往警察储备库发现匪徒已经光顾。破坏掉面包车和直升机，飞上天台与老者汇合。



60.进入隐藏的宫殿与龙痕帮头目会战，解决大殿上所有的武者完成任务。

八、和玛丽·珍的疯狂飞行（Mary Jane Thrill Ride）



61.此任务有3种难度的关卡在不同时期出现，飞行中留意玛丽所说的话，她要求主角飞高一点或飞低一点，或者速度快一点，按要求做到。

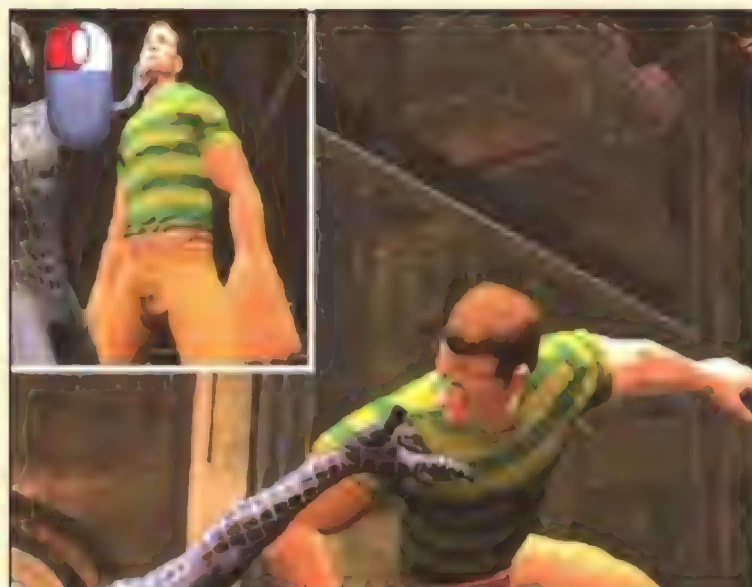


62.靠近每一处目标都会赢得额外的时间，并拾取沿途的红心。最终到达目的地会触发聊天剧情，此时的哈里找到父亲（绿魔）的装备。

九、沙人（Sandman）



63.睡梦中的彼得被黑液沾染了战衣，得到异常强大的力量。在街上他发现抢劫银行的沙人，就是杀死本叔叔的凶手。



64.当黑衣蜘蛛侠的力格蓄满按CapsLock键会拥有数秒的狂暴状态，战斗初期的反应键：左+右+E，中期反应键：左+W+空+空/D+中+左，后期反应键：左+D+W+E+右+左+E+右。

十、号角日报社任务（Sandman）

◆搜集相机（Recover Cameras）



65.此任务在彼得获取黑色战衣后于报社触发。遇到同事布洛克伪造蜘蛛侠的照片，彼得必须在时限内将胡同里的9部相机收集齐。



66.除此之外，报社还有6个委派照相的支线，如选美斗殴事件、拍摄UFO任务和调查冒牌蜘蛛侠任务等。限于篇幅不再详述，由玩家自行探索。



十一、惊险狂奔(Scare Ride)





67.此任务在触发布洛克伪造照片事件后发生。和玛丽·珍的约会不欢而散，彼得要送她回公寓，途中通过飞行考验。



68.将玛丽送回家后，彼得感觉黑色战衣给他带来了邪恶的影响。到钟楼撕掉战衣，不料布洛克于楼下经过，被黑色战衣侵蚀，成为黑蜘蛛——毒液。



十二、女探员De Wolfe



◆呼救的尖叫(A Cry for Help)



69.与女探员De Wolfe碰面，然后跟踪一辆车来到仓库。由天窗爬进去，给交易者拍照后，解决仓库里试图逃跑的龙尾帮众，再回去向De Wolfe汇报。

◆腐败的警官(Dirty Cops)



70.受De Wolfe委托搜集腐败警官的罪证。跟踪一辆车到交易地点，拍下交易过程，料理完两伙人马回去复命。

72.不久女探员赶到货栈被警员枪击，并将她塞入汽车驶向海里。彼得纵身跃到车顶，按反应键（空+E+右）营救女探员。

◆镇压黑帮之胜利(The War on Gangs Has Been Won)

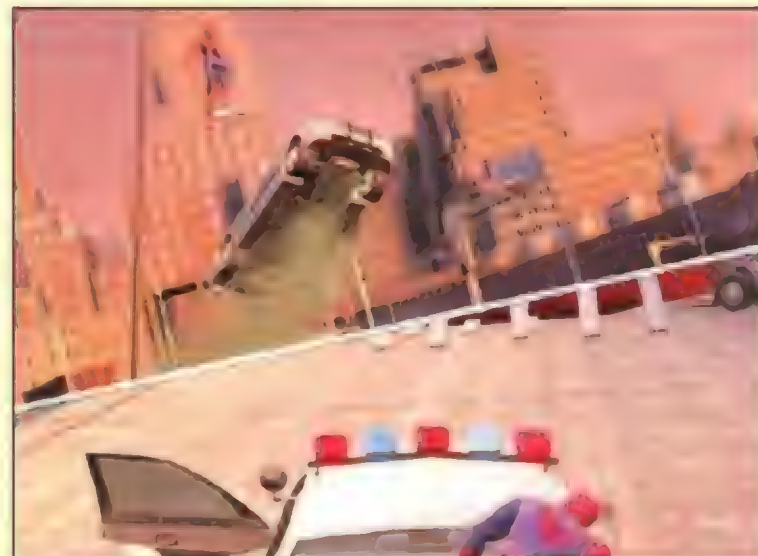


73.在图书馆3楼看到警察局正举办新闻发布会，三大帮派的头目在蜘蛛侠的帮助下成功捕获，在平台拍张照片。

◆鸿门宴(Suspicious Invitation)



71.来到码头货栈看到有9名警员在把守，跳到集装箱上将他们全部拍入照片。





十三、黑道帝国之金并(Kingpin)



◆恶有恶报(The Kingpin Must Pay)



74.来到外面遇到金并指挥手下抢劫囚犯，彼得与他们打斗，结果囚犯还是被他们救走。

75.杀入帮派的总舵，先清理大厅的打手，再到办公室打金并，金并逃走。打倒一群打手，再对战三大帮派的头目。



76.最后对阵体形庞大的黑道帝王，后期按反应键：右+空+左+右+左+D+右+A+左+D+右+E+W。



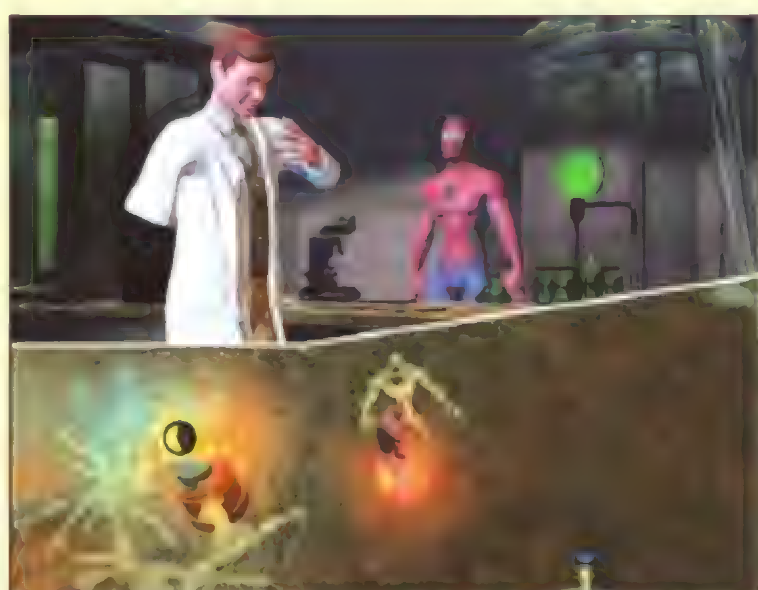
十四、康纳斯教授（Dr.Connors）

◆不再是蜥蜴人（The Lizard No More）



77.与康纳斯教授对话后，前往实验室收集血清。由地铁站找到实验室入口，清理蜥蜴人，从桌上收集3份血清，回去交给博士。

◆赎还（The Redemption）



78.康纳斯教授终于研制出了解毒血清，要彼得送到实验基地里的分散器。分散器共有3个，在坚守一定时间后药剂才会发挥作用，尽量按Q放缓动作，少用连击。靠近目标坚守，成功后所有蜥蜴人恢复人形。

十五、华丽终曲（Grand Finale）



79.毒液和沙人密谋联手对付蜘蛛侠，将玛丽·珍关在汽车里吊悬在空中，引诱蜘蛛侠现身。



80.毒液的弱点是害怕声响，在工地各层有很多堆钢管，打散它们暂时解除毒液的无敌状态。



81.哈里踏着飞行滑板赶来助战，解救玛丽·珍再对付沙人。先扔炸弹将沙人的血打掉一成，按反应键（空+S+左Shift+D+A+S；左+A+中）将炸弹扔入沙人口中。



82.用消防水管给沙人洗完澡再飞上去打，打掉九成血后按反应键（空+A+左+D+左+中+W+中）飞入沙人口中扔炸弹。



83.哈里为了逃避沙人形成的沙暴，按反应键（A+D+A+空+S+W+空+S）逃生。



84.蜘蛛侠继续与毒液对决，把其血打空后按反应键（W+空+A+空+空+E+Q+左+Q+右+中）将毒液杀死。



85.彼得和玛丽·珍重归于好，沙人则在女儿的召唤中良心觉醒，改邪归正。P

ANCIENT WARS SPARTA

古代战争——斯巴达

因为看到本期“锋利的盾”关于《古代战争——斯巴达》的评论，发现其中某些观点与本人在实际游戏中所见到的情况有所出入，所以就这些问题在这里说明一下，仅代表个人观点，欢迎有兴趣的玩家一起交流探讨。

1.采金问题。游戏中可以在离主基地很远的地方发现并建造更多的金矿，只需在金矿附近建造一座仓库，即可让工人往返于金矿和仓库之间，无需长途跋涉跑回主基地而浪费大量的时间既而产生资金不足以及玩家对着屏幕干瞪眼无所事事等问题。

2.训练问题。不同兵种需要在对应的军营中训练出来，弓兵、战士和法师是不可能从同一兵营中训练出来的。另外，你无法训练出一个赤手空拳的士兵，更不可能专门为每一个所谓赤手空拳的士兵配置武器装备。你需要先花上几秒钟在兵营里设定好一个（或多个）士兵装备方案，然后你就可以连点该方案批量训练士兵了。

3.军费问题。游戏中兵种越高级且装备越高档则所需训练费用也越高，训练时间也越长。低级士兵装备初级武器通常需100～300金训练费用，耗时10～30秒；最高级的重装步兵并配备顶级武器装备则需1440金费用，训练耗时1分40秒；而“制造”一个英雄的时间为1分钟，需1500金，未发现训练耗时2分钟以上的兵种。

4.主城问题。在最高分辨率最远视角下，一个主城约占屏幕三分之一的面积，升级为宫殿后约占二分之一的面积，而非盖过三分之二的屏幕。

■游侠创作室 奥杰（本刊特约作者）



制作	WorldForge
发行	Playlogic
类型	即时战略
语种	英文

经验分享

1.好的开始是成功的一半——没有钱是万万不能的

游戏中的原材料采集比较慢，如何进行设施建造和兵种生产就成为了首要问题。通常来说，每个任务开始后，应该集中力量采集金子，钱是最重要的。至于木材，只要派4～6个工人采集即可，这要视树木的距离而定。食物问题不要过于担心，生产了大批部队之后，再开垦农田也不迟。那么如何迅速采集金子呢？首先，派4～6个工人侦查地图，这样可以尽快找到金矿。当然，不要开采那些敌人营地附近的金矿，一是距离我方的营地比较远，二是倘若敌人也发现了金矿，我方工人会遭到敌人的攻击。当开采3处金矿之后，金子的供给就可以满足要求了，这时就要考虑如何有效守卫金矿了。通常，建造两座塔楼是非常理想的，无论是防御力还是攻击距离都具有极大的优势，对付些许敌人轻而易举。当然，还要升级科技，最好能够在金矿四周建造城墙。在每座塔楼中安排4个装备最强远射武器的弓箭手。这个过程要与塔楼的建造同步，以免造成延迟，被敌人偷袭。另外，敌人也不是静止不动的，他们有可能与我方先后或者同时找到金矿。这时就需要先派出近战步兵守卫金矿，然后紧跟着建造塔楼。

2.战斗单位的补给和治疗

随着人口数目的增长，食物问题逐渐变得重要起来。如果没有食物，部队的士气会下降，失去活力。特别是无法恢复体力，也就是说此时如果没有医师的帮助，战斗单位将无法自动回血。通常，当战斗单位和工人的数量加在一起达到50的时候就要建造两座农场，以满足食物需求，人数更多的话则以此类推。游戏中战斗单位的造价很高，因此确保他们的生命安全变得非常重要，尤其是升级的士兵，更要保护好。不过，战斗激烈的时候很可能会忘记食物供给问题，或者应接不暇，首尾不能兼顾。为了避免损失，医师就要发挥重要作用了。每个作战部队中必须配备医师，并且时刻关注体力格变成红色的战斗单位，让他们回到医师的治疗范围之内，以便迅速回血，免得造成伤亡。

3.武器收集

游戏中，无论是发展科技、建造设施还是生产部队，造价都非常昂贵，怎样才能开源节流呢？让工人到战场上拾取敌人丢下的装备。每个死去的敌人或者我方人员都会丢下自己的装备，派工人赶到有武器丢落的战场，点击右键，选择“Collect Weapons”图标，工人就会自动收集武器。随后，在兵营或者靶场便可

以利用捡来的装备训练战斗单位。这样一来，不仅节省金钱，还能够提升训练速度。另外，游戏里的坐骑、战车、攻城车、投石机等都需要战斗单位或者工人驾驭才能行动，并且可以捕获。因此，一定要注意不要让这些坐骑和战车被敌人捕获，否则会对我方造成很大损害。



波斯战舰冲过来了

4.战斗单位的等级

游戏中，每个战斗单位都能够通过战斗获得经验值，从而提升等级。战斗单位每升1级，头顶上就会显示出1颗星，同时体力和攻击力都有所提高。不过，除了英雄之外，其他战斗单位最高只能提升到3级，而英雄则是随着等级的提升，还可以升级自己的作战技能，分为战术、战略和战斗3种，玩家可以根据个人喜好有所侧重。在兵营和靶场训练出来的士兵，如果同时携带两种武器（近距武器和远距武器），那么从设施中出来之后就是1级兵种，当然造价也更贵一些。这时，就要充分利用从战场上捡来的武器装备了。另外，生产战斗单位的时候，要想生产出高级兵种，比如附带某些特殊技能的兵种，则必须发展科技，否则无法生产。

5.作战守则

最重要的一点，就是要将不同的部队编辑好快捷键，以免战斗时手忙脚乱，鼠标不听使唤。另外，还要让部队保持一定的阵型，比如经常切换到防御模式，免得部队各自为战，有的攻击工人，有的攻击建筑物，而偏偏不理会敌人的战斗单位。通常，在开放地带对付敌人，一字长蛇阵要比柱形阵更有效果。再有，最好要让英雄指挥部队，比如Leonidas或者Xerxes，他们的特殊能力能大幅度提高部队的战斗力。

6.横冲直撞

游戏中，战象、骆驼、战车、投石机都能让敌人倒地一大片，并且隔上几秒钟才能爬起来。我方要充分利用这个优势，尤其是对付大批敌人的时候，不但能冲散敌人的部队，而且能对敌人造成很大的伤害。比如，在战车或者战象的一冲之下，敌人的体力可能会损失过半。另外，地形因素也比较重要，比如在狭窄的山道上安放长钉陷阱，或在两侧山坡安放滚石，都可以对敌人造成一定的伤害。

7.海战特点

游戏中，海战的胜负不仅取决于战船，而且取决于战船上所搭载的兵种。比如，毫无战斗力的运输船搭满弓箭手，同样可以摧毁只搭载了近战士兵的巨型战舰。另外，当两艘战船靠在一起的时候，还可以选择登船战斗，胜负的关键在于两艘船上战斗单位的数量和等级。战斗胜利后，可以捕获对方的船只。再有，如果战船上搭载了工人，他们会自动修复受损的船只。至于在搭载的工人和战斗单位之间如何进行取舍，就要你自己来判断了。

问道

《古代战争——斯巴达》是一款玩起来饶有趣味的游戏。虽然革命性的创新谈不上，但表现出一些独有的游戏特色也是难能可贵的。以下是对游戏开发小组World Forge的访谈，提问简称为Q，回答简称为A。

Q：在所有的古代帝国之中，为什么选择斯巴达作为游戏主角？

A：从历史角度来看，我们认为地中海上的那次战斗是最为激烈的，双方直面交锋，毫不容情。对于一款即时战略游戏来说，根据史实创建出激烈的、可信的关卡场景非常重要。众所周知，斯巴达人具有天才的战争策略和全新的战术思想，并且拥有勇猛强大的战士。在斯巴达人的鼎盛时期，他们曾经统治着整个Pellepones。因此，我们决定让斯巴达作为“古代战争”的开场者。当然，我们也在考虑让其他古文明作为后续作品的主角。

Q：游戏中是否有真实的历史事件，比如说塞莫皮莱峡谷守卫战？

A：《古代战争——斯巴达》一共有将近30个任务，其中很多战役都是历史上真实发生过的，包括塞莫皮莱峡谷守卫战，我们的目的就是要再现史实，突出表现斯巴达人的勇敢无畏。

Q：每个战役的情节是相互联系的，还是独立成章的？

A：我们的工作就是要根据史实来创作出可信的游戏。当然，出于游戏性的考虑，也要虚构出一些东西。不过，相比于其他即时战略游戏，《古代战争——斯巴达》中的事件大多还是基于史实的。游戏的故事情节通过游戏引擎创建的过场动画来表现，所有战役都是相互联系的，而不是完全分割开来的。

Q：游戏中有神、神话英雄、神兽或者魔法力量么？

A：没有，《古代战争——斯巴达》是一个没有幻想成分或神话成分的即时战略游戏。这是我们所坚持的，我们不想克隆《神话时代》。尽管《神话时代》是一款优秀的游戏，但是缺乏真实性，我们的游戏要让玩家感觉历史正在重演。就如同将电影《斯巴达克斯》和《柯南》相比较一样，看起来都非常精彩，但是它们各有侧重，一个忠实于历史，一个侧重虚构。

Q：与其他同类游戏相比，《古代战争——斯巴达》的出众之处是什么？

A：精美的游戏画面、真实的历史背景和独特的战术设定。我们或多或少玩过很多成功的即时战略游戏，得到的结论是除了出色的游戏画面之外，最重要的一点是平衡性。因此，我们花费了大量功夫处理不同文明之间和战斗之间的平衡性问题，以确保游戏品质，最大限度让玩家感到满意。

Q：哪些玩家将成为游戏的核心玩家，或者说游戏对哪些玩家最具吸引力？

A：游戏的目标群体是典型的即时战略游戏玩家，比如喜欢玩《帝国时代》系列、《神话时代》以及《全面战争》系列的玩家。此外，我们认为喜欢玩科幻题材游戏的玩家，比如《星际争霸》，也会对《古代战争——斯巴达》感兴趣。毕竟人与人之间直接的战斗是一个荣誉问题，不同于飞机和坦克之间的战斗。



斯巴达战役

1.山雨欲来 (Waiting for the storm)

波斯王国的迅猛崛起，让世人震惊，他们不但占领了亚洲和非洲的大部分地区，而且将矛头指向了地中海沿岸。波斯国王Xerxes梦想着称霸世界，但是绊脚石希腊人一直让他无法美梦成真。经过长时间的筹备，波斯人终于向希腊发动了攻击。这时，希腊人四分五裂，斯巴达部族首领Leonidas想要团结所有希腊部族抵抗外侵，但是无人响应。他独自带领斯巴达小部队坚守Themopylae，期待着援军能够及时赶到，共同抵御波斯人的进攻。当然，援军是不会来的，他的侄子Pausanias带着随从找到Themopylae，劝说他先返回斯巴达，再图良策，不要做无谓的牺牲。

过关指南：一路向西走，遇到一些斯巴达战士，提到国王准备以死抵抗波斯军队。事态紧急，继续朝西北方向走，在山脚下找到国王Leonidas。交谈之后，跟随国王返回营地，完成任务。

2.叛军风暴(The rebel outbreak)

波斯人的大军即将来到，但是Leonidas却丝毫没有将他们放在眼里，他给Pausanias讲述了一段斯巴达内部纷争的故事。自古以来，斯巴达就喜欢战斗，Leonidas的父亲也不例外，他先是放逐了自己的兄弟Demaratus，夺取了王冠，然后又与希腊其他部族不断进行战斗。等到老国王死后，Leonidas继承王位，但是等待他的却是其他部族的仇恨和报复。尤其是南方的Helos城反抗声势最为浩大，Leonidas不得不迅速赶往那里扑灭反抗火焰。

过关指南：地图上一共有5个村子驻扎着叛军。先向北走，干掉几个叛军，几个斯巴达人加入Leonidas的队伍。带着小部队朝着西北方向走，穿过木桥，消灭叛军，攻占第一个村子。接着，从村子出来向东走，遭遇大批敌军，其中还有几个骑兵。干掉他们，顺着山道向北走，消灭零星敌人，找到马匹。乘上战马，向东走，干掉路上的敌人，过桥占领村子，然后从村子里面带上工人，来到地图东南角，修葺Acropolis，完成任务。

3.放逐的国王 (Exiled king)

斯巴达人在废弃的村落中扎下脚跟，敌人已经跑得不见踪影。回想刚才的战斗，Leonidas感觉到敌人非常勇猛，看来镇压反抗的战斗比预想的要困难许多。

过关指南：在地图的四周，包括正北、东南、西北、东北、正南方向，有几处被叛军占据的村落。干掉村落中零散的叛军，可以得到少数援军。地图西北角的村落中有一个兵营，但是需要付给村落门口的兵士5000块钱贿赂费才能占领。金矿位于地图中央，有大批敌人看守。集中兵力干掉敌人，占领金矿，以便快速积累金钱。地图东南角的村落中有农场，占领之后可以得到工人，让他们采集食物。需要留意的是，山道两侧的山坡上有滚石，可以让单个的战斗单位跑过去，触发滚石，这样可以避免大部队受到伤害。任务开始的时候雇佣兵不受控制，自动抵御敌人的进攻。将村子全部占领之后，可以控制雇佣兵，集合全部部队，直捣叛军位于地图东面的基地村落，完成任务。

4.叛军末日 (The end of revolt)

与雇佣兵的合作还比较令人满意，虽然他们不善合作，但是战斗经验丰富，斯巴达人需要他们的帮助来消灭叛军。不过，在前往Holes的途中，Demaratus带领着雇佣军不知所踪，必须先找到他们，然后一起向叛军营地发动攻击。

过关指南：先建造兵营和靶场，敌人会不时前来骚扰，消灭他们并不困难。组建好部队后，朝着西北方向走，过浅滩，攻占村子，消灭大批敌人和赶来增援的敌人，占领金矿和仓库。而后继续向东走，在地图中部消灭敌人，占领村子，得到Workshop，这样就可以建造Forge研究武器了。接下来从中央的村子向南走，在东南面的废墟中找到Demaratus和雇佣军。集合部队，向地图



修建卫城

东北角的Helos发动攻击。如果从废墟先向东走，再向北走，可以避开敌人营地的正门，不过山道上将遭到大批敌人的拦截，还有很多滚石。占领Helos之后，发现一架特殊的战车，Demaratus跳上战车，叛离逃走，这似乎是一场设计好的阴谋。

5.预言 (The prophecy)

自古以来，希腊的神灵就一直干涉着人间事务，他们通过神庙向人们传达各种指示，揭示各种秘密。为了弄清楚特殊战车的真相，Leonidas来到了遥远的小岛，向神庙的祭司询问究竟。

过关指南：向北航行，干掉敌人两艘战船，登陆小岛。消灭一些敌人之后，找到神庙。与祭司交谈，了解情况，得知特殊战车位于小岛东南角。带上3个祭司（可以治疗），返回战船向北航行，绕过神庙，来到中部靠南的水域，登陆，加入几个援军。接着，一路朝着东南角前进，沿途从几个敌人营地中救出一些援军。注意山道上，尤其是敌人营

地门口的长钉陷阱。攻占东南角的营地之后，得到战车。驾驶战车继续顺着山道向北走，杀过敌人联营，救出一些援军。最后到达北面的目的地，完成任务。

6.解放斯巴达 (Liberation of Sparta)

尽管获得了神圣战车，但Leonidas心中还是有不祥的预感。敌人正在等待时机向斯巴达发动攻击，或许如今希腊人已经采取了行动。Leonidas必须尽快赶回斯巴达，保卫自己的人民免遭屠戮。

过关指南：行动开始后，干掉跟前的几个敌人，注意山坡上的滚石。向西走，赶回营地。建造各种设施，生产战斗单位。集结一支部队，向北走，攻占一个营地，救出几个Flautist，便可以建造Gymnasium了。同时找到一些工人，发现哨塔。敌人的大本营位于地图北端。带领部队先向东走，遇到一些铁匠，将他们送到东面的营地中，找到一个Machine Shop，可以生产投石机。带上投石机，向北行进，攻击敌人大本营。由于敌人的城门在我方部队靠近的时候就会自动关闭，必须用投石机先将城门摧毁（如果让步兵强行攻击，会损伤过大），然后作战单位冲进去，打倒Demaratus，完成任务。

7.丰功伟绩 (The feat of arms)

篝火快要熄灭了。老的故事讲完了，新的故事就要发生了。Pausanias的思绪回到现实中，Thermopylae即将变成你死我活的战场。

过关指南：行动开始后，倒计时25分钟，我方必须守卫住灯塔。敌人会先后从西部和东部发动攻击。尤其是最后一分钟的时候，从东面发动的攻击最为猛烈。战斗过程中，Leonidas不受控制，Pausanias成为英雄。当25分钟过后，斯巴达战船到达海滩，敌人将会从东面源源不断发动猛攻。这时候，派部队拖延住敌人的攻击，让Pausania从西面的小路绕道跑到海滩登上战船，完成任务。

8.萨拉米斯之战 (The battle of Salamis)

Thermopylae之战，让波斯人心生恐惧。不过，Xerxes称霸世界的梦想即将实现，尽管损失不小，但他的军队还是无法轻易战胜的。好在希腊人在Leonidas誓死战斗的鼓舞下重新获得了勇气，他们与斯巴达人结为联盟，希望在斯巴达人的带领下，与波斯人进行殊死战斗，彻底击退入侵者。

过关指南：行动开始后，敌人的战船会不时前来骚扰。尽快建造船坞，生产战船，然后集合部队，乘船朝着东北方向前进，找到浅滩上的希腊人。接着，集结兵力，攻击地图东南角的敌人营地。途中，摧毁几艘敌人战船。利用战舰的优势，先将营地上的炮台摧毁，然后登陆，集中火力消灭敌人的舰队指挥官，完成任务。


找到神圣马车

9.致命一击 (The final blow)

萨拉米斯之战彻底粉碎了波斯国王的称霸梦想，波斯人被打得溃不成军。可是，正当希腊人被胜利所陶醉的时候，Pausania却想到了如果放走Xerxes就如同放虎归山。于是，他带领部队紧紧追击Xerxes来到了亚洲海岸。

过关指南：行动开始后，赶快修建设施，生产部队。敌人在地图东侧有一处营地，经常对我方进行骚扰。先占领敌人营地外的金矿，然后攻占敌军营地。随后，修建船坞，生产战舰。由于敌人位于地图北面的营地重兵防卫，很难攻破，可以派一支小部队进行骚扰诱敌，同时派战舰搭载弓箭手直扑游弋于敌人营地外海面上的船只。集中火力攻击波斯国王所在的运输船，将其摧毁，战斗胜利。


杂谈 ■北京 Griffin

斯巴达搅肉机

在玩这个游戏之前，也许你已经看过“300”这部大片了。好莱坞电影就像游戏一样，玩玩可以，当不得真。虽然笔者对历史研究不深，但影片中波斯人被描写成奴役成性、内心扭曲到已经直接反映在外形上的一群乌合之众，而斯巴达那美国大学足球四分卫式的人物，为了自由和爱而战斗的动力，还有在王后示意下把使者踹下深井的行径，都可以被理解为美国式的主旋律。

我们来看看历史上斯巴达人的真面貌吧。说斯巴达人崇尚自由，那要看从什么角度，对于少数奴隶主来说，他们确实崇尚本阶级的自由，不过对于被他们奴役的生命而言，自由是不存在的。斯巴达位于希腊半岛南部的拉哥尼亚平原，所谓的斯巴达人其实是南下侵入拉哥尼亚的叫做多利亚人的希腊部落。斯巴达人在征服拉哥尼亚的过程中把原有居民变成奴隶，称作希洛人。希洛人被固定在土地上，从事艰苦的农业劳动，并将一半以上的收获缴给奴隶主，他们还被迫成为斯巴达人对外战争中的炮灰。斯巴达人确实如同我们在书籍、电影中看到的那样崇尚武力，他们对武力的崇拜达到了偏执的程度。斯巴达的婴儿刚出生时就要抱到长老那里接受检查，如果长老认为他不健康，他就会被抛到荒山野外的弃婴场去，因为他不可能成长为良好的战士。斯巴达男性从7岁开始就被编入团队过集体的军事生活，他们训练勇气、体力和残忍性，学习各种战斗技巧。斯巴达人对文化课程毫无兴趣，更不要提艺术了，在斯巴达的城中很难看到和艺术文化有关的东西（仅凭这点，笔者就认为斯巴达人比波斯人更有理由被消灭，至少波斯出产享誉世界的地毯）。这种民族性在历史上是很少见的，因为大多抱有这种习性的民族都不会发展成太大的规模，而斯巴达是个例外。

温泉关之战是历史上著名的军事事件。斯巴达王列奥尼达率领300精锐，利用地形优势阻挡了薛西斯率领的波斯大军。波斯大军的具体人数已经很难考证，最夸张的说法是500万，历史学家估计大约在30万到50万之间。当时的希腊人留下了一句非常著名的话：“宙斯啊，为什么你变为一个波斯人的样子，并把名字改成薛西斯，率领着全人类来灭亡希腊呢？”斯巴达300勇士不可思议地拖住了波斯大军，乃至后来波斯人要依靠叛徒出卖，前后夹击才能消灭他们。可见，斯巴达整个民族在战争上投入的精力有多少，要不是温泉关如此极端的一役，可能人们永远无法想象真的曾有一支以一当百的民族存在着。



埃及战役

1.导火索 (The last straw)

自从埃及被波斯统治以来，尼罗河之子便生活在水深火热之中。波斯国王换了一代又一代，其中Xerxes对埃及的统治最为残暴，他委派Megabyzusus管辖埃及，后者不断从埃及征兵，以至死于前线战场的埃及人不计其数。Inaros是一个出色的埃及青年，尽管面对波斯人的压迫心怀愤懑，但是迫于敌人的强大，他只能忍气吞声，为波斯人效力。然而，有一天，Inaros挚爱的恋人Meritaton发生了意外，没想到这件事彻底改变了Inaros以至整个埃及的命运。

过关指南：先为波斯人训练5个近战战士和5个弓箭手，然后离开营地，赶到东面的村落。与Ahmose交谈，得知新娘Meritaton被抢走。愤怒之下，迅速返回营地，号召营地中的埃及士兵反抗波斯人，将波斯人杀光。接着收集资源，生产战斗单位。集结部队之后向北走，攻占北面的波斯人营地，然后沿着海边继续向北行进，干掉沿途的敌人，穿过木桥，冲入敌人营地，将营地完全摧毁，完成任务。

2.寻求保护 (Seeking for the shelter)

Inaros率众起义的消息在整个埃及传扬开来，Megabyzusus气急败坏，派出大批军队围剿起义军。为此，Inaros决定带领大家进入东部的丛林，那里有一座古城，可以用来抵挡波斯人的追击。不过，前途艰险，暗藏杀机。

过关指南：带领马队进入前方的村落，发现村落中的两股土人互为仇敌。帮助一方消灭另一方，几个土人加入队伍。很快，追击的敌人从身后赶到，让土人抵挡一阵，可以暂缓敌人的脚步。同时，Inaros带领着部队在前面开道，消灭拦路的土人，保证马队的安全。目的地位于地图东南角，在前往目的地的途中，将会遭到几批土人的拦截，此外，追兵也会分三批从身后杀来。因此，要控制好马队与前锋部队的距离，既不要让土人攻击到马队，也不要让追兵袭击到马队。



土人的袭击

赶到目的地之后，完成任务。

3.古代武器 (Ancient weapons)

漫长的旅行之后，起义军终于到达古城。Inaros决定在此休养生息，积聚实力，以图与波斯人周旋到底。当地的土人似乎对起义军非常友善，其中很多人还加入进来，但是Inaros感觉丛林之中还是危机四伏，他命令部下加紧建设营地，以免遭受攻击。

过关指南：行动开始后，要在3分钟内坚守住营地，等待马队到来。好在敌人的攻势并不是很猛烈，抵挡起来并不困难。3分钟后马队赶到，带来物资，赶快修建设施，生产战斗单位。集结部队之后，朝着敌人营地进发。敌人的营地位于地图西北面，在营地东面和南面各有一个入口。以最小的代价冲入营地，集中火力攻击Shabaka，只要将他杀死便可以完成任务。另外，马队在第一次到达之后，还会经常输送物资到营地，一定要确保它的安全。



摧毁敌人兵营

4.利比亚盟友 (The Libyans)

杀死了Shabaka，土人们真心拥戴Inaros成为首领。同时，Inaros也认为冲出丛林的时机到来了。不过，埃及人民还没有准备好进行反抗，而埃及统治者又孤傲寡欢，不愿与Inaros结成联盟。为此，Inaros决定前往利比亚寻求帮助。以前，勇敢的利比亚人曾经帮助过埃及王国，Inaros希望自己能够得到他们的援助。

过关指南：行动开始后，倒记时5分钟，我方要在援军赶到之前顶住敌人的攻击。迅速派部队赶往地图中央偏南的村落中，帮助利比亚人抵挡波斯人的攻击。而后，波斯人从东面向我方的大本营发动攻击。还好，敌人的攻击并不是很猛烈，比较容易对付。5分钟之后援军赶到，此后，每隔5分钟便会有一批援军到达。建设营地，生产战斗单位。集结部队之后，朝着分散于地图北面、东北和东南面的波斯人营地发动攻击，注意敌人营地外面的长钉陷阱和滚石。如同先前的战斗一样，冲入敌人营地，集中火力杀死指挥官，便可以完成任务。

5.塞斯要塞 (The stronghold of Sais)

利比亚人感谢Inoras的帮助，答应在适当的时机给予援助。夜里，Inoras收到消息说，斯巴达人在Leonidas的带领下，已经在北面的海岸登陆，准备攻打Megabyzusus的塞斯要塞。事不宜迟，Inaros决定联合斯巴达人的大军，向共同的敌人发动攻击。

过关指南：与Leonidas交谈之后，答应帮助斯巴达人摧毁运河两岸炮台。波斯人的炮台分别位于地图的东侧和东北面。行动开始后，让位于地图东南角的部队攻击运河南侧的炮台，也就是地图东侧的炮台。如果指挥出色，可以摧毁两个炮台，否则只能摧毁一个炮台。同时，让Inaros带领地图西南角的部队穿过木桥，攻击运河北侧的炮台。途中，部队将会从敌人营地外围经过。注意不要攻击敌人营地，尽量避免损失。将运河北侧的炮台摧毁之后，如果运河南侧还剩下一座炮台，也将其摧毁。这时，两艘战船出现于地图东端。让战船停靠于运河北侧，搭载上Inaros和部队。随后向南行进，进入敌人要塞所在地东北侧的海湾。迅速让Inaros和部队在浅滩登陆，以免被要塞的


守卫方尖石塔

炮台击中战船造成损失。接着不要管敌人的攻击，一直向西冲向要塞城门，完成任务。

6.比赛 (The competition)

攻占要塞之后，Inaros与希腊人正式联盟。按照Inoras的计划，他们将于Memphis城附近再次集结，给以Megabyzusus致命一击。到时候，利比亚人也会加入战斗。不过，当务之急是劝说埃及统治者加入起义军。Horis、Nobris和Wedjahor的君主都非常高傲，要想让他们加入起义军，必须打掉他们的傲气。

过关指南：行动开始后，收集资源，建造设施，生产部队。其间，敌人会不时地从四面进行骚扰。集结部队之后，让工人在指定地点修建尖塔，这时必须坚守尖塔10分钟。幸好敌人的攻击并不猛烈，如果准备得当，坚守10分钟不成问题，完成任务。

7.叛徒 (The traitor)

星星之火，可以燎原，反攻的时机终于到来了，埃及全国上下的人民都加入到起义阵营中。面对埃及人的反击，波斯人望风而逃。不过在尼罗河三角洲上，还有一座城市仍然控制于波斯人手中，这就是Athribis城。如果将Athribis城攻陷，那么埃及南部将完全解放。Wedjahor承诺派出战船增援Inoras，按照以往的经验，攻陷Athribis城将不成问题。

过关指南：部队上船之后，发现Wedjahor叛变，看来他的承诺是一个计谋。乘战船向河对岸的敌人营地发动攻击，途中遭到几艘敌船的拦截。摧毁敌船，登陆，消灭敌人，占领营地。营地内的设施一应齐全，迅速收集资源，生产战斗单位和战船，而后集结部队攻击北面的敌人。敌人的营地防御坚固，东西两侧各有一扇城门，正面攻击非常困难，最好集中兵力从西侧的城门突破进去。只要杀入营地，集中火力干掉Wedjahor，然后摧毁波斯人的建筑物，完成任务。

8.峡谷之战 (The canyon battle)

前往Memphis的道路打通了，但是Megabyzusus负隅顽抗，派出部队迎击起义军。与此同时，Inoras还没有收到斯巴达人和利比亚人的消息，他的内心非常焦虑。

过关指南：行动开始后，我方位于地图东南角，斯巴达人位于地图西南角。冲向地图中央的灯塔，这里守卫着大批敌军。充分利用战车的优势冲击敌人，将敌人消灭，然后点燃灯塔，随即，援军分别从东北角和西北角出现。让西北角的援军冲进敌营，突袭波斯指挥官，将其杀死，完成任务。

9.白色城堡 (The white citadel)

按照Megabyzusus的计划，峡谷之战完全能够挫败起义军，可是，斯巴达人的战争艺术、埃及人的勇气和利比亚人的忠诚让Megabyzusus的计划泡汤了。如今，Inoras带领着起义军夜以继日地冲向Memphis城，准备与Megabyzusus进行最后决战。

过关指南：行动开始后，敌人会经常骚扰营地，但是不会造成威胁。片刻之后，斯巴达人派援军从地图东南角出现。派部队赶过去，斯巴达人加入起义军，还带来5辆投石机。这时，大批敌人向营地发动猛烈攻击。坚守住营地，顶住敌人的攻击。而后建设营地，生产部队，占领西面的船坞。接着建造船只，攻占地图西北角的孤岛，消灭叛军，救出新娘Meritaton。接下来准备攻击北面的城堡，城堡防卫森严，正面攻击非常困难，要充分利用投石机的优势，将城门摧毁，然后指挥部队杀进去，与大批敌人短兵相接，殊死搏斗。将外城的敌人消灭干净之后，爬上山坡，攻击内城，注意山坡上的炮台。幸好，内城中的敌人不像外城那么多。冲进去之后，杀死Megabyzusus，完成任务。


运输大批部队



波斯战役

1.波斯之王 (A true king of Persia)

在马拉松战役中，波斯国王Darius惨败而归，波斯王国上下怨声载道。国王年老体衰，必须选择继承人来完成自己未尽的事业，两个儿子Xerxes和Artabazenes都非常出色，到底选择谁来继承王位呢？此刻，被放逐的斯巴达国王Demaratus暗地里帮助Xerxes，他以顾问的身份建议国王选择Xerxes继承王位，而作为回报，Xerxes许诺征服希腊之后，让Demaratus成为斯巴达国王。老国王死了，新国王继位了，Artabazenes愤愤不平，但是这也不能成为通敌叛国的理由呀？

过关指南：敌人位于地图东南角，而金矿就在我方营地的左上方。快速建造金矿，再建造两个农场，然后派一个工人前往地图东北角寻找援军。这时，敌人会对营地反动攻击，3个英雄对付这些敌人轻而易举。将援军带回营地，同时生产战斗单位，其间敌人会经常骚


战车打头阵

扰。集合兵力之后，冲入敌营，集中火力杀死Artabazenes，完成任务。

2.恢复力量 (Restoring the power)

随着老国王Darius的去世，原本臣服的埃及人发动叛乱，攻城拔寨，横扫了很多波斯要塞。可是，埃及人没有想到新国王Xerxes更加厉害，他派出得力大将Mardonius和Demaratus向叛乱军发起了反攻。

过关指南： 行动开始后，敌人攻击营地。好在营地的防御还算坚固，敌人不会对营地造成威胁。消灭敌人之后，修建兵营和靶场，然后生产部队。其间，敌人会分别向营地的南北两个入口发动攻击，不过只是骚扰性攻击，没有威胁。集结部队之后，向北行进，进入绿洲，找到埃及人的营地。先将东侧营地中的粮仓摧毁，然后全力攻击北侧营地，摧毁埃及人的兵营和靶场，完成任务。

3.满意 (Satisfaction)

Mardonius和Demaratus为了彻底消灭叛乱势力，追踪叛乱军来到Heliopolis城，这里是一座港口城市。

过关指南： 收集资源，修建设施，主要是为了建造Craft School，以便生产船只。与斯巴达人和埃及人不同，波斯人生产船只不需要船坞，直接在海边造船。集结兵力之后，乘船过海攻击敌人。冲入营地，集中火力杀死法老宫殿前的起义军首领，完成任务。

4.入侵印度 (Invading India)

埃及千里之外，也就是叛乱军首领Ironas客死他乡之处，是富庶之国印度。Xerxes自然不会放过这块肥肉，波斯大军已经深入了印度腹地。

过关指南： 派部队向左行进，干掉3个敌人，找到金矿，然后修建大本营。随后，敌人会不断前来骚扰。我方需要一边进行建设，一边应付来自东西两侧敌人的攻击。集结兵力之后，朝着地图东北面的敌人营地前进，路上部队将会遭到敌人的伏击。在敌人的营地中驻扎着大批士兵，战斗非常激烈。将士兵消灭之后，摧毁敌人兵营，接着继续向北前进，攻击敌人的宫殿。宫殿所在之处地势险要，注意门口的滚石，幸好宫殿周围的敌兵不多。摧毁宫殿，完成任务。


摧毁印度神殿

5.战象 (Elephant ride)

Xerxes的野心越来越膨胀，甚至超过了先前的历代君主。如今，攻占了印度大部分疆土还不满足，他还要占领整个印度。


找到战象

过关指南： 行动开始后，收集资源，修建设施。敌人的营地分别位于地图北面和西南面，他们会经常派兵从西面向我方营地发动攻击。集结兵力先攻击西南面的敌人，冲击营地，摧毁宫殿。接着向北走，占领战象营地，这里守卫薄弱，可以轻松解决。乘上战象，直接向东走，可以绕开正门直接杀入敌人营地。摧毁宫殿，完成任务。

6.王权至上 (The infringement on the crown)

占领印度之后，Xerxes的野心膨胀到了极点，他还要攻占更多的国家，让波斯的版图更加扩大。可是，自从先前的君主发动战争至今，波斯人还从来没有享受过和平，他们的心底是否已经厌倦了战争呢？


决战前夕

过关指南： 本次战斗的主要目的是摧毁敌人的3座金矿。行动开始后，收集资源，修建设施，其间会遭到敌人的骚扰。等到能够造船之后，集结兵力，攻击敌人营地。直接让战舰先摧毁最东侧的金矿，然后部队登陆，逐个摧毁其余两个金矿。每个金矿周围都有敌人守卫，不过战斗并不激烈。

7.塞莫皮莱通道 (The pass of Thermopylae)

希腊人被Xerxes的威势吓破了胆，一些人投降，一些人逃跑，只有斯巴达国王Leonidas带领部队驻扎在塞莫皮莱峡谷阻挡波斯大军前进的步伐。

过关指南： 行动开始后，收集资源、修建设施、生产部队，集结兵力后朝着敌人营地冲锋。敌人营地中驻扎着大批士兵，战斗将会异常激烈。不过，先要集中火力摧毁灯塔，这样斯巴达人的战舰没有指示，将无法增援。随后再次集中兵力冲进敌营，杀死Leonidas，完成任务。

8.普拉塔亚之战 (The battle of Plataea)

虽然获得了塞莫皮莱战役的胜利，但是Xerxes也损失了大将Hydarnes和Demaratus，不过这并没有影响Xerxes征服世界的信心，波斯国王率领军队马不停蹄地继续向希腊王国发动攻击。另一方面，希腊人在Leonidas精神的感召下，重新团结起来，准备与波斯人进行殊死决战。

过关指南： 行动开始后，如同先前一样，收集资源，修建设施，其间会遭到敌人的骚扰，但不会造成太大损失。集结兵力之后，先攻占地图西南角的埃及人营地，然后分别占领地图东北角和西北角的希腊人营地。在攻击东北角和西北角营地的过程中，部队会从地图中央的卫城营地经过，尽量避开敌人，不要进行战斗。将东北角和西北角的营地完全摧毁之后，重新集结兵力，攻击地图中央的卫城。由于是最终决战，敌人营地中驻扎着大批士兵，并且大多为高级弓箭手，依靠城墙的优势，对我方造成很大伤害。我方可以采用诱敌策略，将敌人分而治之，从而减少我方的伤亡。将卫城中的士兵消灭之后，逐个摧毁卫城周围的建筑物，获得最后的胜利。P

三星电子杯 WCG2007中国区锦标赛各赛区综述



■北京 Kratos

随着5月11日北京赛区率先点燃战火，“三星电子杯”WCG2007中国区锦标赛在神州大地终于正式拉开了序幕。WCG今年共设立15个分赛区，包括北京、上海、广州、成都、沈阳、杭州、南京、深圳、郑州、西安、哈尔滨、重庆、武汉、长沙、济南等，比赛时间从5月11日至7月2日，比赛奖金创造历年新高，奖金及奖品总金额将突破100万。继北京分赛区首轮比赛后，在随后的两个月里其他14个赛区也将陆续开战，各地选手经过选拔，最终的优胜者将代表各赛区参加中国区决赛，为争夺世界总决赛的入场券，上演一场中国电竞的巅峰战役，中国区决赛将于今年7月在北京举办。这项目前在业界影响力最大的电竞赛事在今年显示了良好的发展苗头，值得期待。

各分赛区出线配额如下：

		北京	上海	广州	成都	沈阳	重庆	西安	武汉	杭州	南京	济南	哈尔滨	深圳	长沙	郑州
CS（×5）	120人	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1
War3	24人	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1
FIFA	16人	4	3	3	3	3										
SC	16人	4	3	3	3	3										

北京赛区（5.11～13）

北京赛区各项目排名（均获出线权）
《反恐精英》项目：
冠军：wNv.Gaming
亚军：wNv.cn
季军：BJ
《魔兽争霸III——冰封王座》项目：
冠军：TR.Azreal
亚军：Yiyun
季军：WHT.ICEM
《星际争霸》项目：
冠军：SCI)Dp_R
亚军：ToT)XiaOzl
季军：=Y.J=JiFeng
殿军：LongLongAgo
FIFA2007项目：
冠军：刘啸
亚军：黄博
季军：申超
殿军：李鑫

北京作为中国区锦标赛的重点赛区，今年吸引了众多选手踊跃报名参与。先看CS项目，在3天的激烈比赛中，国内豪门wNv的两支CS明星战队、老牌劲旅25TH等均在北京赛区狭路相逢。最终还是wNv的两支战队再次凭借天时地利的优势实现了决赛的会师。在决赛中wNv.Gaming技高一筹，战胜了wNv.cn获得北京赛区冠军（参见附录），wNv两支分队与季军BJ均顺利获得中国区总决赛入场券。


选手在比赛间隙讨论战术心得

War3方面，此次北京预选赛区聚集了多名国内职业高手，而且First女子魔兽战队的3员女将也出现在观众面前，吸引了无数的目光和闪光灯。在激烈的冠军争夺战之后，近期刚刚加盟TR的UD小将TR.Azreal战胜国内暗夜高手Yiyun夺得冠军，而另一位兽族选手WHT.IceM则获得了季军。这3位选手将共同进入WCG 2007中国区总决赛。

SC项目的老面孔相当多，最后老牌高手SCI)Dp_R显示了他在SC上的造诣，于众人合围之中杀出并最终获得冠军，ToT)XiaOzl(、=Y.J=JiFeng、LongLongAgo也获得出线资格。

在FIFA2007项目上刘啸如愿获得冠军，黄博、申超、李鑫分获2、3、4名并取得出线资格。



WCG logo背板

哈尔滨赛区（5.18～20）

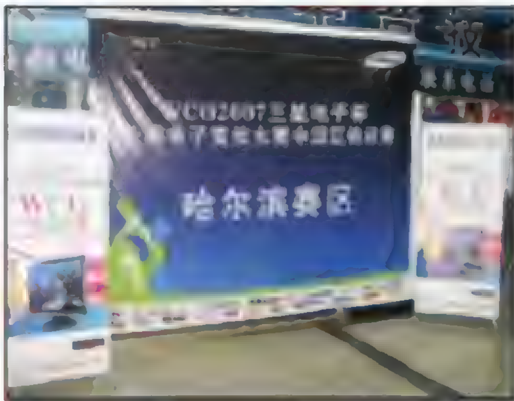
哈尔滨赛区各项目排名
《反恐精英》项目：
冠军：Newlife（出线）
亚军：6M
季军：N.T
《魔兽争霸III——冰封王座》项目：
冠军：尹路（出线）
亚军：高峰
季军：姚星宇

哈尔滨赛区在一片热火朝天的气氛中进行，CS项目方面有“东北王”之称的Newlife在赛程中一路过关斩将，但在胜者组决赛中遭到了哈尔滨本地强队6M的强力阻击，以微弱比分不敌落入败者组。在败者组决赛中Newlife毫无悬念地击败N.t，重新回到竞争冠军的行列。在最终对决中使用的是传统的Dust2地图，Newlife发挥神勇，轻取6M报了一箭之仇，取得赛区冠军后挺进全国总决赛。



签到现场热闹非凡

War3方面，比赛的一大亮点是来自WD战队的高峰，他在双败赛首场落败后反而一路高歌，拿到了败者组冠军。同时老将尹路发挥相当出色，没有受到任何阻击，以全胜的战绩拿到胜者组冠军。最后的决赛进行得相当激烈，尹路在关键时刻显示了丰富的作战经验，最终获得冠军。



哈尔滨赛区云集了众多高手

上海赛区（5.18~20）

上海赛区各项目排名
《反恐精英》项目：
冠军：e7pin（出线）
亚军：fst（出线）
季军：PF
《魔兽争霸III——冰封王座》项目：
冠军：usT-3H_DJ（出线）
亚军：PhoeNiX-NT（出线）
季军：BP
《星际争霸》项目：
冠军：mYm[F91（出线）
亚军：Tyloo-66（出线）
季军：JUST1（出线）
FIFA2007项目：
冠军：王杰祥（出线）
亚军：陈驾晟（出线）
季军：张哲西（出线）

与哈尔滨赛区同时进行的上海赛区，CS项目比赛波澜不惊。由某电竞网站赞助的上海本土知名战队e7pin所向披靡，一举获得分赛区冠军，亚军fst也获得了出线权。

War3项目方面云集了包括Colorful.Syc、PhoeNix_BP、u.s.T -3H_MagicYang、wNv.Keda在内的几乎全部上海高手参赛。wNv的暗夜选手Keda在16进8的比赛中爆出冷门，被黑马ZmaYin[Ywz]淘汰。u.s.T-3H_DJ先在8强赛报了去年负于colorful_syc的一箭之仇，在3进2的比赛中又击败了PhoeNix_Nt，最终获得WCG2007上海赛区的冠军。第三名是PhoeNix_BP，他因为迟到而被剥夺了参加决赛的资格。

值得一提的是，由于上海赛区有战术大师MagicYang的存在，大家的目光总会在上海赛区上多停留一下。虽然MagicYang也参加比赛，但遗憾的是他没能出线。不过由他担任教练的u.s.T夺得了最后的冠军，这也是给MagicYang最好的礼物，而且MagicYang依然给我们带来了超级精彩的比赛！


工作人员正在准备比赛证件

这场比赛是在MagicYang和PhoeNix_T-MaC之间进行的，绝对的重量级对决。接近30分钟的比赛始终扣人心弦，不到最后根本不能确定谁能赢得比赛。双方开局后DH分别到2级，在购物上开始显示不同的发展思路。MagicYang的DH放弃了速度之靴，而造了更多的AC，这预示着MagicYang准备2本强压了。果不其然，在招募了Naga后MagicYang直接压制到T-MaC基地附近。所幸T-MaC准备很充分，也造了相当数量的AC，并用一本回城换取了对手Naga性命，挺过了最难熬的一波。随后出现了壮观的景象，双方都开始建造BR，并升级自然祝福配合AC鸟德推进。场面激烈混乱不已，双方各有损伤，但谁也没能取得足够的优势。而在双方主矿采集完毕后，场上又出现了双方同时搬家的景象，这场比赛双方英雄共阵亡7次，可谓十分惨烈，最后谁能赢得比赛呢？读者们可以去网上下载这场扣人心弦的比赛录像观看。


战术大师MagicYang也参加了上海赛区的比赛

SC方面，上海也是诸多高手汇聚之地。名将66一路过关斩将，获得了胜者组冠军。而F91和刘斌经过努力后也会师败者组决赛，由于SC在上海赛区有3个出名额，所以66、F91和刘斌都顺利出线。

杭州赛区（5.25~27）

杭州赛区各项目排名
《反恐精英》项目：
冠军：East.One Nice（出线）
亚军：2Easy
季军：JF
《魔兽争霸III——冰封王座》项目：
冠军：TR.Wulin（出线）
亚军：mouz.MacSed
季军：HoverMoon

杭州赛区的CS项目除了浙江省内的队伍之外，省外其他城市也有很多战队报名参加了这个区的比赛。在报名的20支队伍中，自然包括了East.One Nice这样的本土一流战队，热情的观众让比赛场地沸蓝网点人声鼎沸。比赛还没有开始，休息室和比赛区已经挤满了人，更有很多观众是从外地赶来。

上半区的2Easy抽到了一支上上签，一路轮空，在8进4的比赛中击败了G787而晋级复赛。与他一起晋级的还有Nature Gaming战队。下半区出线的是East.One Nice和浙江新生力量JF战队。四强产生之后的对阵是2Easy对阵Nature Gaming，East.One Nice对阵JF。East.One Nice和2Easy的比赛则出现了戏剧性的一幕，双方在Nuke上展开激战。比赛进行到第7局，之前作为CT的East.One Nice以6:1领先。2Easy的一名队员在B点使用了Flash Bug，引起了East.One Nigh队员的投诉。裁判组在观察了HLTV之后判定2Easy违规，根据比赛规则，将当局以及上半场剩余分数均判给了East.One Nice，该局的比分定为14:1。这样也直接导致了2Easy在胜者组的比赛中告负。East.One Nice顺利进军决赛，而2Easy在被打入败者组后毫不气馁，经过激战击败JF，再次赢得与East.One Nice决赛的机会。在决赛中East.One Nice还是技高一筹，最终凭借丰富大赛经验取得胜利，拿下总决赛出线权.


参赛选手正在抽签

War3方面兽族高手TR.Wulin力压群雄，决赛中击败刚入选mouz中国分队的人族选手MacSed夺得杭州赛区的唯一一个出线名额。这又是一位TR战队的队员夺得最后的冠军，TR战队最近在各个大赛上战绩全面飘红，这和俱乐部的投入以及队员的努力训练是分不开的。

沈阳赛区与杭州赛区同时开打。CS项目吸引了当地20多支队伍参赛，上届沈阳赛区冠军27也在观众前亮相。沈阳本土强队fs一路凯歌高奏，在胜者组决赛中上演了成功挽救6个赛点的好戏，大逆转击败另一支老牌劲旅crazy，顺利进军决赛。而crazy受此打击似乎一蹶不振，在败者组再负一场屈居季军。决赛中士气高涨的fs一举击溃上届冠军27，获得沈阳赛区冠军。东北双雄将代表沈阳赛区进军总决赛。


观众在观看比赛

War3方面本赛区云集众多高手，其中不乏众多女子选手。来自于wNv的TH000、上海的著名玩家Flyingbug以及哈尔滨的WD_BLUE引起了大家的关注。沈阳本土方面则有在ESWC2007东北赛区中夺得季军的poporc。最终两位人族新星TR.Ace和wNv.TH000会师决赛，比赛中最近人气十分火爆的TH000打得有点漫不经心，并没有选择自己比较擅长的HUM，而是选择了NE，并且首发老鹿，最终玩过了火输给TR.Ace。但由于沈阳赛区有两个出线名额，所以TH000还是和TR.Ace一起携手出线。

FIFA项目上，名将李君的参赛引起了玩家的关注，而他也不负众望，非常顺利地拿到了冠军，周浩和高巍分获亚、季军。

沈阳赛区（5.25~27）

沈阳赛区各项目排名
《反恐精英》项目：
冠军：fs（出线）
亚军：27（出线）
季军：crazy,
《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》项目：
冠军：TR.Ace（出线）
亚军：wNv.TH_00（出线）
季军：XiaoC
《星际争霸》项目：
冠军：GP).Eva（出线）
亚军：[S.Top]LeiLei（出线）
季军：TR.Shine（出线）
FIFA2007项目：
冠军： 李君（出线）
亚军： 周浩（出线）
季军： 高巍（出线）

沈阳赛区与杭州赛区同时开打。CS项目吸引了当地20多支队伍参赛，上届沈阳赛区冠军27也在观众前亮相。沈阳本土强队fs一路凯歌高奏，在胜者组决赛中上演了成功挽救6个赛点的好戏，大逆转击败另一支老牌劲旅crazy，顺利进军决赛。而crazy受此打击似乎一蹶不振，在败者组再负一场屈居季军。决赛中士气高涨的fs一举击溃上届冠军27，获得沈阳赛区冠军。东北双雄将代表沈阳赛区进军总决赛。


沈阳赛区来了众多观众

War3方面本赛区云集众多高手，其中不乏众多女子选手。来自于wNv的TH000、上海的著名玩家Flyingbug以及哈尔滨的WD_BLUE引起了大家的关注。沈阳本土方面则有在ESWC2007东北赛区中夺得季军的poporc。最终两位人族新星TR.Ace和wNv.TH000会师决赛，比赛中最近人气十分火爆的TH000打得有点漫不经心，并没有选择自己比较擅长的HUM，而是选择了NE，并且首发老鹿，最终玩过了火输给TR.Ace。但由于沈阳赛区有两个出线名额，所以TH000还是和TR.Ace一起携手出线。



选手正在抽签

FIFA项目上，名将李君的参赛引起了玩家的关注，而他也不负众望，非常顺利地拿到了冠军，周浩和高巍分获亚、季军。

结语：戴着电子竞技奥运会的耀眼光环，WCG迎来了8岁生日。在赛事日益增多的中国，老字号的WCG依然具有极大的吸引力，众多选手依然把WCG冠军当作电子竞技的最高荣誉，比赛的含金量也非常高。在过去的8年里，WCG用“Beyond The Game”的电子竞技理念潜移默化地改变了中国玩家的思想，WCG本身也经历了从创建品牌到稳固的市场定位的过程，可以说是WCG带动和促进了中国电子竞技的发展。随着各种大赛陆续登陆中国，面临激烈竞争的WCG也开设了季前赛和联赛等，希望稳固自身领导地位，这些举措将意味着WCG在中国市场运作战略上的巨大转变，但究竟能不能取得成功，还需要时间来证明。

作为最古老的电竞赛事WCG，每一次的“感觉”和“触觉”都让人激动和回味。曾经熟悉的面孔悄然染上沧桑，坚守在这个阵地，而新人们也开始了雏鸟展翅的轮回。总的来说，今年的WCG在分赛区的比赛还是非常成功的，显示了老牌赛事的风范。但从选手的角度来说没能给人带来惊喜，职业垄断现象依然严重，这个战场上晃动的依然是看了三四年的老面孔，非职业选手和职业选手间的巨大落差，电子竞技选手断流的问题已经摆在了我们面前。

附录：当火星遇上地球——WCG2007北京赛区总决赛CS战报

wNv.Gaming [16:13] wNv.cn
地图：de_inferno
视角：HLTV

wNv.CN和wNv.Gaming这对中国CS最著名的兄弟战队无论在任何比赛相遇都是引人关注的焦点。wNv.CN在不久前结束的WSVG武汉站上赢得冠军，让不少人对他们重拾信心。而wNv.Gaming中有着诸多玩家喜爱的人气明星，如tK和Jungle等。两支队伍在WCG 2007北京赛区预选赛的决赛上再度相遇，胜利只属于更有实力的人。

举足轻重的手枪局

上半场手枪局

一支优秀的队伍，在手枪局至少有着两套以上的战术体系安排。而wNv.CN的开局比较潮流化，4名选手同时压制大路路口，另外一人在B区侦察敌人的动向。中路的3名CT在手枪局装备占优时，如果能趁T疏忽之际压制得手，无疑是最理想的局面（图1）。而CT的如意算盘却被Jungle一人所打破。


图1

Jungle由T方斜坡跳出来之后，先是看见了前压在B点通道外的aqi，随后又发现了已前压的4名CT，他准确地把这一情况通知了其余的队友们，使得CT想要出其不意的

策略落空。随后Jungle闪身骚扰大路的4名CT，分散了他们的注意力，而tK也从另一方大路出口杀出，将措手不及的bigun打倒，其余CT见势不妙，只得悻悻地回退。

而剩余3名CT的回防也不尽如人意，没有集中力量的他们随后便付出代价。反观GM，alex的指挥非常聪明，他果断命令除抄后的Jungle外所有队员全部转道2楼阳台，因为他算准已被调动开的CT无法有效在阳台出口处再形成有效的交叉火力，而Jungle则已经顺利从B区绕出，追随着aqi的踪迹开始了自己的包抄之旅。

当T从阳台出口鱼贯而出之时，angela虽然依靠躲在阳台出口下方的箱子处击毙了正欲埋放C4的T，但这并不是一个明智之举，退无可退的他没有办法和队友形成合力，更何况他在之前已经听到在2楼通道内T的脚步声，还做出这样的选择实在有失稳妥。其余两名CT也让人费解地逐一上前送死。加上抄后得手的Jungle，GM没有费太大力气就拿下了手枪局。而CN的回防则显得杂乱无章。


图2

下半场手枪局

也许两支同门队伍之间就有着许多相似，下半场CN的手枪局更是简单粗犷，上来之后4名T便直扑2楼阳台出口，中路的aqi略作侦察之后在窗口下方断后。而CT更是有着不可理喻的执著，4名队员都聚集在阳台出口，一个接一个进去领略4把Glock的风采。bigun们的准头自然不比韩国人差，与其说拿下了这局，还不如说是CT双手奉上了这局。两支国内顶尖队伍的碰撞，手枪局却如此不加雕琢，令人颇有些失望（图2）。

进攻——决定胜负的关键


图3


图4

alex之前率领wNv.Gaming蝉联WEG两座奖杯之时，inferno就是其战术思想最成熟的地图。从本场比赛，GM的进攻战术大体可以分为3套：1.将两人从窗口送入阁楼，整体拉开形成“1-3-1”进攻阵式；2.Jungle和virgo在中路活动，兼顾侦察B点，Kangta进入阁楼当中策应，tK在2楼通道中做侧面攻击，alex为自由人，这种“2-1-1+自由人”战术GM使用较多，但成效不尽人意；3.两人快速攻击中路，其余3人由2楼阳台杀出占领沙坑，“2-3”Rush战术在如今的比赛中可以说是效果最差的打法之一，因为如今的选手单兵作战能力不分伯仲，而CT对于闪光的研究也已到了一个很深入的层面，所以这样奔放的打法往往收效甚微。那么这3种战术在比赛中具体实施情况如何呢？

先说第一种打法。整个上半场GM只在第4局使用了一次这个打法，但却成功将CN致于不利。首先负责侦察B点的Jungle将烟雾投掷到阁楼出口的位置，这样就顺利阻碍了在沙坑中的CT的视线，保证阁楼当中的T能顺利走出。然后众T用烟雾和闪光将负责在大路看守的敌方狙击手savage逼退，使其AWP无所发挥，alex带领人马直接转向B区，路上的bigun和aqi面对来势凶狠的T基本没有多少抵抗就已缴械。这个战术充分体现了GM这支队伍成熟的一面，烟雾的运用非常得当，使得CT觉得有劲使不出，处处掣肘（图3）。


图5

再说“2-3”快速Rush A点战术。第8局和第11局，GM两次采取了这样的战术，结果均是被savage在中路凭借一己之力就做掉两人，而2楼阳台出口的3名T在失去了中路的闪光和烟雾支持之后，只落得个他人活靶的下场。第8局T全军覆没，对手毫发无伤。第11局稍好，但alex在残局中毕竟双拳难敌四手，两次快速Rush战术均告失败（图4）。


图6

最后一种战术，“2-1-1+自由人alex”为何说不尽人意呢？首先从数据上来分析，GM赢下了手枪局和第一个长枪局，同样他们还拿下了与之相关的5个ECO局，拿到了上半场10分中的7分，而CN只是在两次防止快攻的回合中拿下2分。也就是说，在GM使用自由人这个战术进攻的6局当中，双方各得一半，平分秋色而已。而这几乎是savage一个人办到的，他在比赛进入中盘之后开始手持AWP在大路斜坡附近频频狩猎，对中路极其强势的压制使得GM在中路放置的两名T毫无作为。Jungle更是有只一个照面就被savage击毙的情况。即便是savage没有狙击枪的情况下，他超乎常人的反应和瞄准能力也使其在远距离的对抗中不落下风。但alex也非等闲，在上半场进行到后半段时，他就调整了队伍的策略，一上来主动抢夺B点外香蕉通道的控制权，这样既避开了savage的中路强势狙击，又把试图配合中路狙击一同压出的B区守敌bigun和aqi打得措手不及，bigun和aqi多次在前压至B区外通道时被做掉，这跟GM相对应的战术不无关系。不过savage身为狙击手却从不顾忌性命与对手直接交火的打法依然值得商榷，一个狙击手如果频繁地阵亡，那么他对全队经济的影响无疑是巨大的，这一点在上半场最后两局中表现得尤为明显，CT方在最后两局中都是没能全体买齐装备应战（图5）。

易边之后，我本来期待着CN能打出更为精妙的战术套路，但实际情况让人大失所望，aqi治下的CN永远都是一成不变的“2-1-2”慢打A区，虽然早有心理准备，可还是难以接受这样惨淡的进攻。在拿下手枪局的情况下，T一共才拿下8分，既没有发挥出bigun枪法犀利的优势，也没凸显savage的AWP威慑力，连善于侧翼进攻的sakula发挥也是平平，也许aqi已经将他的战术灵感都在WSVG上消耗殆尽（图6）。

乾坤一技

《漫画英雄终极联盟》各Boss通关法

■黑龙江 杨雪梅

Act1：

飞船上，小Boss1～3： 毒蝎子、绿色的巨人和那个拿枪的二战恐怖分子，基本上普通打击即可，只是那个绿色的家伙有时候会无敌，用轻→重→重的眩晕攻击即可破掉。

Boss火龙： 会飞天，飞起来的时候对准方向用正前方的火炮击落它，然后迅速回到离镜头近的地方，用远距离的技能向它射击，如美国上尉的飞盾、冰人的飞冰、蜘蛛人的吐丝、Deadpool的手枪等，可以轻松取胜，而且不用担心血槽。

亚特兰蒂斯中Boss大水龙： 它是无敌的，不能蛮打。关键在于那4座塔，会有一座出暴兵，塔会留个洞，派你的英雄进入就可以激活动作了，按照提示按键即可。那傻龙会自己把塔打断砸自己，4座塔毁了，他也差不多挂了。


第一关火龙


第一幕亚特兰蒂斯水怪

中国兵马俑地带，小Boss1～3略而不谈，比较简单，只要注意防守反击就可以了。

第一幕总Boss： 他是妖术系的，自然法术基本都会，正常打到20%血的时候就会跑到控制台，这时传送点（地上的圆形）上会不断出现机械人，墙边的小洞上会出现机械蜘蛛。关键在于这些蜘蛛，将它闪引到传送点，会自动出现蜘蛛到楼上将传送器炸毁的画面，之后你就可以利用传送点上去打Boss了，依次类推，最后将他打倒。


第一幕最终Boss

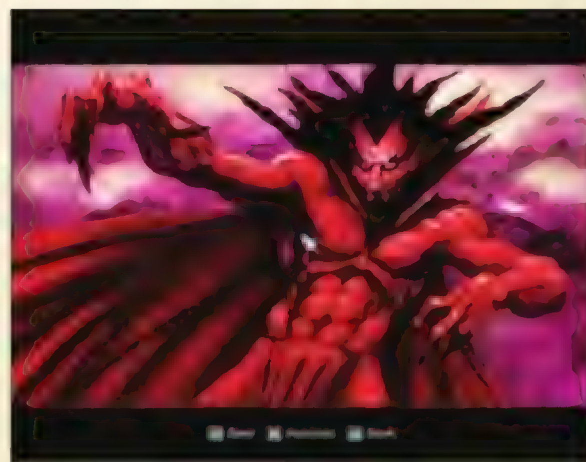
ACT2：

游乐场中Boss： 这个大机器人也是无敌的，但有趣的是，注意它脚下的4个陷阱，要主动走到上面，你会发现你被当成了人间大炮，只要位置正确就会被发射到他的头上去，你只要快速点提示键即可（简单就一个），这个机器会用手打自己的，大约5次，他就自杀了。

地狱： 小Boss撒旦之子会复活，用捡到的武器或技能把它长得像帐篷似的东西全部打碎，他就不能复活了。


第二幕地狱撒旦之子

第二幕总Boss： 跟幽灵骑士一样，会大范围的诅咒（中了就会满场乱跑），在他放诅咒之前出现光圈的时候打他比较好，但是重点不是他，而是他的剑，在他拿剑的时候按F键，然后狂按空格键抢下来。注意剑也不是打他的，用剑打他反倒给他加血，用剑是将5个石像击碎，一次只能打一个。全搞定之后，原来掉下悬崖的英雄复活，但他不是我们的伙伴，而是帮Boss的，所以这个时候一定要集中将Boss打到剩20%血，此时Boss会变成无敌（不变无敌不要打复活那个，否则Boss和他一起加血，战斗时间就加长了），然后我们再集中攻击救活的那个英雄，这样他会在空血的时候与Boss同归于尽。


第二幕最终Boss

ACT3：

奥丁神像： 这4个小Boss很简单，传统方法即可过关。

奥丁神殿： 救了房间前中间那个人后会出现绿色衣服（CG中的那个）的女人和那个拿斧子的人，千万记得不要去打那个拿斧子的，一定集中精力将那个女的先消灭，否则女人和斧子同时加血，战役就会没完没了。

雪地： 这一关非常有趣，雪巨人Boss是个很


第三幕雪巨人

好的创意，小怪死掉时会掉落矛，捡起矛，在雪巨人落下棒子的时候靠近他的棒子，之后会出现提示键，你的英雄就可以爬到雪巨人的身上用矛刺他的后脑，大约4次，这个雪巨人就会倒下了。

遇到CG里的那位机器人和肩膀上有角的那位也非常简单，关键在于打死他们后，需要选对武器机关，其实在过场片断中有提示。之后绿色衣服头上有角的那位是电属性的，不必担心。回到营地用4把剑救出的钢铁人是无敌的，关键在于你要引他到旁边的屋子里寻找到刚才打过的那位Boss真身，其实就是将自己冻起来了的那个，钢铁人会与他同归于尽，我们什么都不用管。

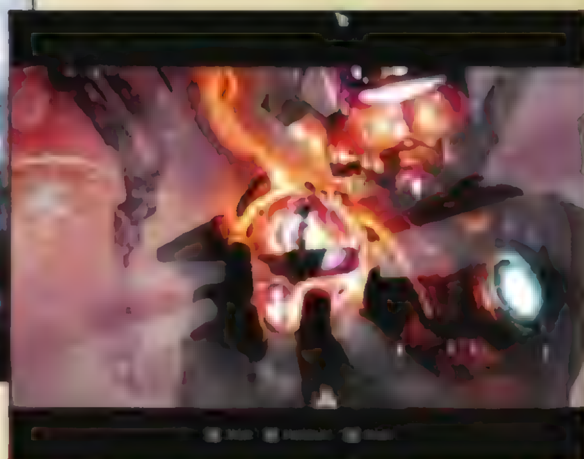

第四幕小Boss看守水晶的

ACT4：

有翅膀的那个女的：注意不时攻击水晶，这样她会更容易把你抓到空中，这是对她最好的攻击方式，按照提示键操作，可伤掉她1/5的血，很划算。

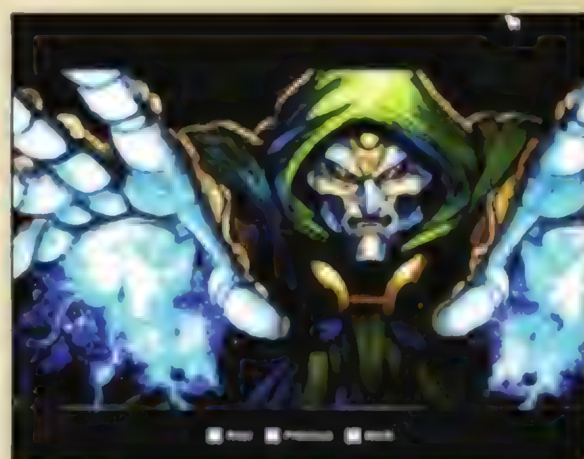
超级大的机器人Boss：同样是无敌的，这时将看到银翼冲浪手出现，我们的责任就是开启3个机器开关，然后控制银翼冲浪手按提示键，比较快，需要很好的反应能力，4次以后，巨大的机器人就会倒掉。


第四幕的拦路小Boss文中没有写他，同样是开机器去除无敌扁之因为不重要略


第四幕最终Boss超大机器人

ACT5：

最终Boss Dr.Doom：我怀疑游戏制作者在他身上有偷懒的嫌疑哦，英雄们要做的就是先将黑暗的神奇四侠解决，再跳到空中把Dr.Doom推下来，之后四人围攻他就行了，如此简单令我十分诧异，呵呵。


邪恶的总头目Dr.Doom

狗狗狂想曲

■福建 Nadas

在同等水平的对抗中，亡灵们往往要对兽人俯首称臣。原因有这么几个：

1.前期的对抗中不死完全在兵种上处于劣势；

2.“青蛙男”的变身可谓人见人怕；

3.自暴蝙蝠侠和狼骑使得亡灵的空中王师成为幻影。

下面笔者传授大家一套“九阳真经”可谓霸气十足。此战术的MVP就是恐惧魔王，其次是死骑，搭配兵种为“狗”。

开始后：地穴—蛛塔—祭坛—商店—地穴（坟场可在升2本时建造）。恐惧出来后补上5个侍僧和群狗去霸矿。矿区要保证绝对安全运转，所以造3座蛛塔加强防御（图1）。矿霸好后速升2本，双地穴疯狂暴狗，但不要全部投入战斗，隐匿好（图2），以便出奇兵制胜。恐惧带领部分狗可去MF或与对方周旋（图3）。2本OK后拉上死骑去MF提升等级（图4），顺便研究攻防。速完3本后，狂暴、攻防、群补、群防、无敌药水、红和蓝全部搞好（图5），这时你的狗差不多已经上线了，编好队后直接开到对方基地就OK了，泛滥成灾的狗肯定把对手咬成狂犬病患者（图6）。

也许你会问：“万一对方出空军怎么办？”这点尽可放心，因为狂暴的众狗拆一堆建筑物，只是“谈笑间”的小事，对方的空军还来不及有所作为就被强推了。

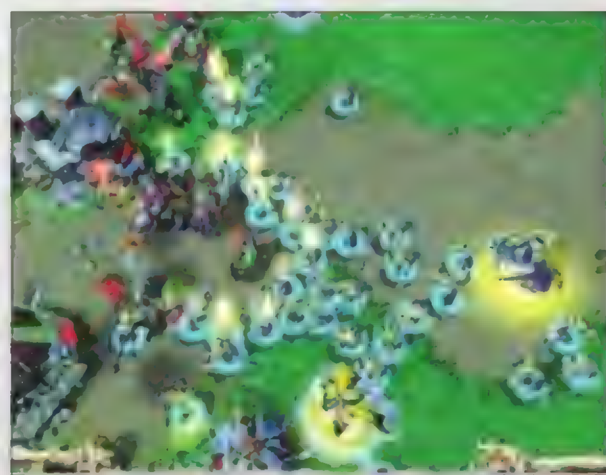

图1


图2


图3


图4


图5


图6

补丁铺

《命令与征服3——泰伯利亚战争》（Command & Conquer 3：Tiberium Wars）国内玩家自制地图精选包vol.3
《怪物史莱克3》（Shrek the Third）光盘补丁
《加勒比海盗3——世界的尽头》（Pirates of the Caribbean3：At Worlds End）光盘补丁（附带属性修改器3款）
《荣誉规则——法国外籍军团》（Code of Honor：The French Foreign Legions）光盘补丁
《黑海盗》（Black Buccaneer）光盘补丁（附带属性修改器2款）
《欧洲冠军联赛06-07》（UEFA Champions League 2006-2007）游侠专业原创简体中文第二版完美汉化包 本版汉化已经修复了上一版中已知的所有Bug，经全面测试后未发现其他重大错误，本版的汉化程度已经相当完美。本汉化包适用于任意版本的英文版游戏。
《微软模拟飞行X》（Microsoft Flight Simulator X）专业原创简体中文汉化包v1.0版
《生化危机4》（Biohazard 4）v1.1欧洲版 游侠专业原创简体中文汉化包最终测试版 本版汉化系最终测试版汉化文本翻译已经全部完成，并修复了上一版中的所有程序Bug，目前只有图片汉化部分尚未完成，此问题将会在下一版的正式版中得到全面的修正及更换。本汉化包适用于目前欧洲版v1.1版的英文游戏，傻瓜式安装即可。
《双重世界》（Two Worlds）v1.1版升级档光盘补丁
《双重世界》（Two Worlds）德文版转英文版补丁（附带属性修改器1款）
《魔法门之英雄无敌Ⅴ》（Heroes of Might and MagicⅤ）中英文通用v1.50升级档光盘补丁 在安装本1.50版补丁之前请先将游戏升级到v1.41版，否则无法安装本补丁。
《魔法门之黑暗弥赛亚》（Dark Messiah of Might and Magic）v1.02升级档光盘补丁
《中世纪Ⅱ——全面战争》（MedievalⅡ：Total War）v1.02升级档光盘补丁
《落银城》（Silverfall）v1.17升级档光盘补丁
《最高指挥官》（Supreme Commander）官方简体中文汉化包 本汉化包根据官方繁体中文版改良制作，使用本汉化包之前请先将游戏升级到最新版本，本汉化包适合于任意语言版本的游戏。
《NBA 2007》全面游戏更新补丁包 本补丁包包含了球场、球员脸型、灯光、球员皮肤、球员影子等众多优秀的补丁，并制作成安装包方便大家一次性安装。
《魔法黎明》（Dawn of Magic）光盘补丁
《蜘蛛侠3》（Spider Man 3）光盘补丁
《战地2142》（Battlefield 2142）v1.25升级档光盘补丁
《战地2》（Battlefield 2）v1.41升级档光盘补丁

问题交流

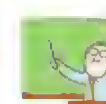

《上古卷轴Ⅳ——湮灭》中，我做完了那个老鼠的任务后，去战士公会却接不到第2个任务。攻略上说会长会叫我去码头区，但我和他对话却没有新任务出现，我自己去码头找那个家伙也没有任务更新，请问是怎么回事呀？


要接这个任务首先必须把你的上一个任务交完。然后到Anvil城找公会导师Azzan接，接到任务后前往码头找商人Norbert Lelles了解情况，得知他的商店总有人非法进入，偷走大量的货物，一个月来损失惨重。在商店等到半夜见到三道人影出现，杀掉他们后前往酒馆报告即可得到报酬。


在**《两个世界》**里要如何传送？


要先找到开始村落附近的白袍人接任务，接任务时会拿到Teleport Activator，然后跑到传送点附近就可以把传送点激活，在传送点上按空格键（最好把视角向地面看）会出现一幅地图，点选想传送到的地点即可。


《泰坦之旅——不朽王座》中，我在一般难度里打完了冥王，退出来后就进不了其他难度了。怎么进传奇和史诗难度啊？


其实很简单，打完以后跟那个女NPC说话，就会有个传送门，进去后就能玩下个难度。


我想问一下**《上古卷轴Ⅳ——湮灭》**中，角色也会变老么？我好不容易找个了漂亮女跟班，结果玩了一下午的竞技场就从MM变成了婆婆……哭，怎么让她恢复青春呀？而且无意间还变成了吸血鬼，眼球一个白，一个红，太吓人啦。

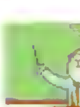

她就是因为变成吸血鬼才会老的，要再去吸点血，不过时间若是过长就变不年轻了。要想从吸血鬼变回普通人需要完成以下任务：

变成吸血鬼后和黑暗兄弟会的吸血鬼对话，或者和某个教堂的工作人员对话，就会得到任务“治愈吸血病”，完成后就会变回来。


《两个世界》里，我学了开锁技能，可是要打开带锁的箱子是按哪个键，还需要什么工具？还是说要练到多少级才能开锁？请高手指点一下。


要有足够的Lockpick，开锁时按空格键即可。


在**《上古卷轴Ⅳ——湮灭》**中，我买了炼金的器具，但还说需要另外2种，请问到底需要哪3种器具？


炼金只要有一个研磨钵即可，但要达到最好效果，需要备齐研磨钵、蒸馏器、剪药炉、广口瓶一套4件。如果没有最基本的研磨钵，只有其它3样是无法炼金的。而且几十元和几百元的炼金器皿也是有所不同的，使用不同价格的器皿做出来的药伤害效果会有很大差别。

栏目编辑·上弦月·suki@popsoft.com.cn



游戏背景　扫雷

COUNTING STARS OVER THE NORTH POLE
在北极点数星光（下）

2007儿童节版

■北京　GHOST

林晓：故事要结尾了。每当这种时候，我总是有点不甘心。无论你是读者还是作者，你都多少会有这种感觉，当你熟悉的一切将要终结，你将从此告别那些人那些环境还有那些已经感同身受的情节，离开那个世界……有些人离不开，于是有了同人小说，有了无数的续作；有的人终于离开，于是，所有的感受化为梦境，依稀存在，渐行渐远，直到有一天回头，为当年的激情莞尔一笑。

这，便是生活了。

“我们从很远的第三星系来，最初来这里的目的到底是什么我也不知道。我们每代人都是由生物工程制造出来的，根据不同的分工设计了不同的肢体结构和脑结构，那些机器人是我们的助手，它们也是根据不同分工设计的。”她解释，但是我根本听不懂，离开了随时可以查询疑难的中心电脑，我无法理解她所提到的那些词汇。

“我们驻泊在现在的恒星轨道。首领以为我们可以永久停留在这里，许多代以前的首领就这样以为。于是我们派了采矿队到邻近的自然行星开采我们需要的矿物，这些探矿者进入地下以后四处活动，探知周围的矿物密度，然后反映在你房间的灰色屏幕上。”蓝妮不理会我的疑惑，继续说下去。我现在勉强可以理解我的数星星工作到底是为什么了，显然我是在指挥探矿者在矿井中移动的路线，那些数字或许是矿藏的密度，但是为什么会有不可读的方块呢？或许是矿物密度太大无法通过吧。

“现在我们需要你做快得多的判断，我们用传感器测知我们星球周围的物质密度，由你为我们寻找一条尽量安全的通道，这必须在尽可能短的时间内完成，否则我们就会陷入那些物质的引力圈，直撞过去。”蓝妮说。

“那么我到底需要做什么？”我仍然不明白。

“和以前一样，但必须要快。另外你不必把每屏全部数完，只要形成一条从上到下或者从左到右的通道就可以，完成之后航行系统会给你传新的图形过来。”

北极到了。控制室和我原来住的小屋看起来没什么区别，但拱形的屋顶不再是灰蒙蒙的，而是可以直接看到外面无穷远处冷漠黑暗的天空。一簇一簇的星光在那遥远的天空中闪烁着，我还记得闪烁是大气不规则流动的效应，等下我们出发的话，大气圈恐怕也要失去了，或许它现在就已经在流失中。

鲁道夫把我放在一个舒适的座位上。我注意到那个座位是为了像首领或者蓝妮那样两手两足的身体设计的，显然控制室是首领应该待的地方。另一个没见过的机器人给我送来了摇杆和一幅很小的屏幕，它的外形也和首领或蓝妮的相似，我猜这是为了审美观的需要。

鲁道夫放下我之后就消失了，另外一个机器人也在完成任务后离去，只有蓝妮在控制室里四处忙碌。

“发射倒计时1小时15分。”原来首领的声音在广播。我看了一眼蓝妮，她对这个广播无动于衷。我的屏幕仍然是灰蒙蒙一片，无论点击左指、右指还是四处活动摇杆都无济于事，我不知道怎样开始工作，蓝妮也不理会我，只知道自己忙碌。

“哦……”我试着发出无意义的声音，提醒她的注意。

“发射后才有你的事。”蓝妮有些不耐烦地看了我一眼。

“现在让我看看还有什么疏忽的地方……哦……没有了。”她似乎叹了口气，中心电脑教过我这样的动作是表示轻微的失望，她对什么失望呢？

“现在还有一点时间。”蓝妮说着匆忙离开了。我陷入无聊的等待中，暗藏的广播系统传出一秒一秒的倒数计时声，好像担心人们不知道一小时有多少秒一样。

倒计时3分59秒的时候蓝妮回到控制室，手里拿着一个小巧的饭盒，那是很多次她为我送来食物时用的。“趁热吃吧，航行开始以后大家都只能吃能量片了。”她说。

食物的味道一如既往，但我没有吃的心情。我不知道为什么会这样，或许是我忙着投入工作的缘故。

“等到了安全的地方再吃不迟。”我说，完全没意识到自己用了一个自己从未掌握过的概念——“安全”。

“随便你了。”蓝妮笑了一下，但我觉得她的笑容不是很自然。她把饭盒放到我伸手可以触到的地方，回到自己的座位坐好。这时正好是发射倒计时15秒。倒计时10秒，我感到身体下方传来越来越剧烈的震动，天空中星星不再闪烁，看来大气已经流失殆尽了。面前的小屏幕上开始出现灰色的迷雾和方格，我照例把小箭头移动到最

中间位置。

“点一下左指发射。”蓝妮在座位上向后仰倒。我知道人体不适合发射时的冲击力，所以需要这样来缓冲。我没想到自己是否也需要类似的缓冲，应该是不必要，否则蓝妮不会忽略。倒计时零点，我点下左指。星球在我身体下方震颤，我被紧压在座位上，可能刚才鲁道夫没给我放端正，几乎把我摔下座位。侧头看一眼蓝妮，她正在忙着对付自己面前的仪表盘，没时间看我。窗外还是原来的星空，似乎我所在的星球并未移动。一时间我还以为发射失败了，但小屏幕上传来的急促报时声提醒我，我们正运行于危机四伏的宇宙空间。在点开的方块周围现在有一片空白区域，向上下左右各有几个格子宽。我觉得向上方似乎比较好，因为那样可以尽快到达边界。屏幕角落里那个红色数字正以每秒加一的速度跳动着，我现在才明白它的用途是计时。过去我从未考虑过数星星的时间，但现在不同了。在我犹豫的这几秒内，箭头周围的空白区已经缩小了一圈，如果我不赶快向某个方向发展，可能就会如蓝妮说的那样被星球带到无法挽回的引力陷阱中去。所以我赶忙在最上边一处看起来可读的方块上点下左指。一小片区域在我的点击下打开了，我把旁边几个明显不可读的方块标好，蓝妮往我这边看了一眼，我想她是在鼓励我，因为她在微笑，不是那种不自然的笑容。



我指挥箭头一路往上，就在快接近边缘的时候，屏幕突然闪了一下，箭头回到屏幕中央，不过周围的空白区多了一些。我觉得似乎这次往左边比较容易接近边界，就移动箭头往那边，在一个看起来是空白的地方点击左指。星球突然颤动了一下，头顶的星空急剧转动，我又一次被甩得差点儿从座位上掉下去。现在我知道是我在指挥飞船——也就是我们的星球转向了。从某种意义上说，现在的首领是我。

于是我指挥飞船，现在我已经习惯称我的星球为飞船，在星空中上下左右游动。蓝妮看了我一眼，但没说任何话，只是解开发射前系好的安全带，走向门口。我不想让她走，所以我指挥飞船向另一个方向急转。蓝妮被甩得离开墙壁飞起来，但她灵巧地落在控制室的另一端。

“别浪费燃料，可能的情况下维持直线航行。”她严厉地说。我意识到她才是真正的首领，但在我来得及道歉前她就离开了。飞船继续运行，很长一段时间我不需要做任何操作。也许我该吃东西了，我将独手伸向饭盒，可就在这时前面出现了灰色区域。

“真倒霉。”我只好缩回手，继续控制摇杆。这样的情形反复出现了两次，看来有两只手是比只有一只方便得多。蓝妮始终没有回来，但我可以通过中心电脑知道她的行踪。撤离的人们集中在投射舱和动力舱等另外几个地方，蓝妮在他们中间巡视，这是她的工作，而我的工作就是引导这条飞船，或者这个星球安全前进。

“我们的目的地是哪里？”我问中心电脑。

“不知道。”那家伙回答，“但是我们必须穿过目前的质量扰动区域，现在我们四面都是危险的质量点。”

“知道了。”我回答它。中心电脑现在变得和鲁道夫一样单调无味，我希望蓝妮回来陪我，但那可能要等我们抵达“安全”的地方以后。飞船仍然在灰蒙蒙的迷雾中行进，头顶那些星星如今一个也看不见了，只有屏幕上不断显现出的数字标明可疑的质量集中点。现在屏幕中心部位箭头周围的空白区已经很小，飞船转向也不像刚开始那样灵活，看来我们进入了迷雾最浓的地方，或者说质量扰动最严重的地方。

“蓝妮，快回来吧！”我一边忙着对付越来越多的提示数字，一边默念着那个少女的名字。我下意识觉得需要她在我身边，这不是因为她是现在的首领，直到现在我仍然讨厌以首领声音说话的那个蓝妮，或许她永远不长大才好，或许那一天永远不要到来才好，我却是在那一天已经到来之后才明白这些概念，该死的中心电脑。

屏幕正中终于不再有任何的空白区，我必须对每一个瞬时飞来的数字做出及时判断。我知道我一定会崩溃的，最多是坚持时间长短而已。蓝妮始终没有再出现，我也没有时间再想她了，我只是向中心电脑问了最后一个问题，那就是我所在的指挥室是否将成为在冲撞中第一个被撞毁的房间，答案是“是的”。

又是一个几乎封闭的区域，飞船在我的操纵下急剧转向，那个饭盒被甩到地上，里面的食物完全洒了出来，我开始后悔没在发射前吃它，因为我知道我永远没有机会再享用那样好吃的东西了。这时在我耳边响起古老的歌：“若命运之神遗弃我们，不再带我返回家园，当那最后的时刻终于来临，请让我在此孤独地死去，让你的歌声慰我在天之灵……”

“全体乘员撤向南极，尽快！”我第一次也是唯一一次启动首领专用通话频道，中心电脑没跟我啰嗦，不知道是因为我坐在首领的位置还是它默许了我的临时首领地位。飞船这时在大片迷蒙的灰色雾气中穿行，我感到那片雾气的压榨，我知道它在前面为我修好了坟墓，我希望只是我一个人的坟墓，因为我猜测穿过那最后的阻挡我们将突破这片质量扰动区，中心电脑对我的猜测表示99%的赞同。

我向屏幕正中央点下左指，我知道那是个不可读块，但我别无选择，那儿是离开这片该死的迷雾的唯一出口。一大片星光突然在灰蒙蒙了许久的头顶爆发，那一瞬间我第一次感觉到全身发热，那和不久前被移出我的小屋时的感觉相仿，但我知道我将不再醒来，中心电脑在它还能向我发出信息的最后时刻发出如下的语句：“冲撞可疑质点，时间零秒……”

也许无限长时间以后，恢复了平静的星球在一颗新的恒星旁驻扎下来。星球的北极点树起一块晶莹的大理石方尖碑，上书：“拯救本星球的伟大导航员威亚之墓。”碑旁是个直径50米的锥形陨石坑，坑壁是金属材质熔融后凝结的玻璃体，那是原来的控制室。（全文完）

2007年《大众软件》上半年（01~12期）目录

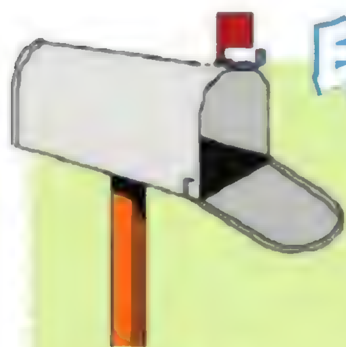
林晓： 为了方便读者查询杂志内容，我们在每年的第13期上刊登上半年杂志（01~12期）目录，第24期上刊登下半年（13~24期）的目录。建议读者将本期读编栏目裁剪下来单独钉个小册子放在手边，可以随时查阅。有5个常规性的栏目“读编往来”“TOP TEN”“有字天书”“双周回眸”和“晶合通讯”没有放入目录中。以下文章题目前面的数字表示期数-页码。

新品初评

专题企划

网络时代

印象大软





又到了一年一度的读者调查时间了。今年大软做了很多调整，年初的时候还真有点不习惯。好在大软没有因为降价而在内容上降低水准，还是保持着以往的客观和犀利。我已经连续3年参加这个调查了，当然希望自己能够得到大奖，更希望大软能够精益求精，百尺竿头更进一步，做中国乃至世界上最好的电脑杂志。**（秦雨川）**

林晓：2007年第13期的《大众软件》，给你留下的第一印象是什么？请E-mail:linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到相应的稿费。

实用软件

应用心得

硬件评析

前线地带

在线争锋

锋利的盾

攻城略地

极限竞技

游戏剧场



成长的力量

晶合实验室 同唱野花

人总是很喜欢怀旧。一张泛黄的照片，一杯黄昏时分难忘的咖啡，突然闪现的记忆一瞬间击中了你内心最柔弱的部分，使一个人的目光凝重并且忧伤起来。一个难忘的游戏场景呢？一定会有几个玩家的记忆中，会浮现出这样的画面：多年前的一个下午，两个人相互搀扶着，用刚刚离开鼠标的手相互擦拭着眼泪说："逍遥哥哥太感人了，灵儿妹妹怎么会死呢？"你在和你的伙伴说"你的大和舰出得太慢，我都建分基地了"时，其实你坐在阴暗污浊的网吧里，已经两天没有吃上一包完整的方便面了。你的待遇甚至不如游戏中的一个农民。但我知道，这不重要。此时，你评判游戏的标准是"感动"。你的成长中，与来自另一个虚拟世界的某个场景擦肩而过，难以磨灭。于是，你记住了这款游戏，你投了它一票，它无可替代。

细数历年的TOP TEN排行榜，也是如此。成长的力量如此强大，于是，伴随我们成长的游戏仍长久地停留在榜上。价值观在变，世界在变，但是唯独选择没变。每次的排行榜上，看看那些冠以5、6、7、8后缀的游戏名称你就知道了。一款系列游戏的生命周期如此漫长，也许最终将强于玩家的生命。尽管本次单机排行榜《生化危机4》（第2名）、《命令与征服3——泰伯利亚战争》（第5名）、《潜行者——切尔诺贝利的阴影》（第10名）出现了这样3张全新的面孔，可是又有多少人是因为第一次接触而进入这些游戏呢？我们的"狡黠"游戏商放弃了打拼全新系列的开拓精神，取巧地延伸着知名游戏的尾数，以获取商业利益的正当理由捍卫着自己。我想，多数老玩家对于这样的行为是能够宽容的，只要除暴安良的利昂、克莱尔还在那个被丧尸搞得支离破碎的所谓的世界里苟且地活着，只要"CC"中那几个光头还在游戏中狂妄地大笑，他们本身的命运并不重要，只要他们还存在着，玩家就会持续地关注这些游戏。又有谁能够否认进入《潜行者——切尔诺贝利的阴影》，其实是在怀念《异尘余生》中核爆后的废土世界氛围呢？因为你在游戏的过程中，也在怀念过去的自己，这也是榜单缺乏变化的原因之一。

所以，游戏制作行业从某种角度来说，是一个缺乏创造力的行业；在相对封闭的圈子里，自我娱乐着。这也许从另一方面培养了中国玩家的惯性思维——每个人都会去玩别人认为经典的游戏。于是有了排行榜，多数人的选择也在左右着你，否则，就会招致同类的讪笑。这件事情让我联想起近年来网络游戏的兴起。说白了，就是一场全民的从众效应运动。全民运动的力量是可怕的。在某几款网络游戏中，下面的情景将经常出现——一个班的学生在互相打着招呼——"吃了吗？""明天的作业借我抄一下"。当一个班的学生都在图形化的虚拟社会里开心地生活、交流时，那些内向，或者说没有上网条件的同学，一定会被排斥在这个群体之外。而级别的落后，也会比小红花起到更鼓舞斗志的作用。于是，你追我赶，不亦乐乎。所以说，网络游戏已经不再是一种单纯的娱乐，而是一种颇为时尚的生活方式。没有玩过网络游戏的人，是很难体会那种复杂并时常伴随着带有落差的心理的。

本期的网络游戏排行榜第1名依然是《魔兽世界》，玩家用近乎膜拜般的忠诚向美国加州这座山巅上的"玻璃渣"（BLIZZARD）公司致敬。而我个人以为，一个真正成熟成功的制作公司，是与时俱进的。在《魔兽世界》这款网络游戏中，你甚至可以看到很多之前成功网络游戏的影子。许多概念性的创意在其他的游戏中也曾出现过，但暴雪公司的制作团队很聪明地将这些优势完美地结合在了一起，并把它们在游戏中一一实现，真正做到了一种玩家能够接受的极致，这就是这个成功研发团队的过人之处。而第2名《大话西游Ⅱ》和第3名《梦幻西游》则是国产网络游戏的优秀代表。网易公司的成功我觉得同样建立在对网络游戏玩家心理和需求的准确把握上，不是从画面风格或者系统设计上单纯模仿国外知名产品，而是另辟蹊径，值得国产网络游戏公司思考。网络游戏同样对整个社会的生活娱乐方式产生着深远的影响。我们也有足够的理由相信，当这批还在网络游戏中沉迷的年轻人长大以后，网络社会中的一次真情的帮助或者一段浪漫邂逅的情感，甚至比"仙剑"更为刻骨铭心。这就是成长的力量，伴随成长的东西总是让人记忆久远。

其实我是一个特别庸俗的人，我认为没有什么所谓的完美高尚的游戏。当我的父母开始迷恋电脑的时候，我推荐给他们的游戏是《连连看》《祖玛》以及《平衡》。然而，当我看着他们在鼠标前熟练地将类似"动物饼干"造型的图案连在一起，发出愉悦的微笑时，我觉得那种微笑同一晚上刷了4个小时副本，终于得到一件久违的装备时的微笑在本质上是等同的——游戏带来了愉悦，也很轻松。游戏在此时的评判标准是"简单"。所以说，游戏的范畴是针对不同人群的，所获得的成就感却是相同的，正所谓殊途同归。争辩"单机游戏""网络游戏""游戏机游戏"到底谁好玩这样的问题，实在没有意义。娱乐只是在物质满足的基础上，一种精神层次的追求和放松。没有粮食吃的时候，不会有人去赞美麦田和大海，也不会有人去关心"星际争霸6"里究竟包括了几个种族。

龙虎榜——我正在玩的游戏

TOP TEN

网吧流行游戏排行榜

名称	指数
1 魔兽世界	
2 跑跑卡丁车	
3 奇迹世界	
4 征途	
5 CS	
6 劲舞团	
7 梦幻西游	
8 QQ游戏	
9 天龙八部	
10 大话西游	

网吧调查

100台机器以下（含100）

北京壹代风月上网服务中心、紫鹤飞翔上网服务有限责任公司，郑州豫港网吧，广州迅捷网吧，乌鲁木齐奇幻网吧，重庆未来之窗网吧，上海心怡网吧、辉焰网吧，长春恒光网络

101～300台机器

北京君瑞春诚网吧，深圳新时空网吧、任我行网吧，重庆我心悠悠网吧、热线网友俱乐部，广州新寄网吧，乌鲁木齐网络天下，上海潜水湾网吧，郑州中青网络家园、情缘网络会所，苏州金伙伴网吧，沈阳佳兴网吧，长春伊人网络驿站

301～700台机器

广州绝东豪网吧，深圳梦缘网吧，上海F1金鲨颐东网吧，北京梦和平上网服务中心，西安和平网吧旗舰店，郑州联友网吧，乌鲁木齐新起点网吧

701台机器以上

乌鲁木齐华亿网络俱乐部

衷心感谢进行网吧调查的本刊各地信息员：张治新、解春睿、梁健文、杨家俊、华冠臣、房中贤、梁宇、倪尔斯、钱喆、罗戌之、杨家俊等。

网络游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	运营公司	名次升降
1	魔兽世界	2857	暴雪	2005年	第九城市	○
2	大话西游 II	2671	网易	2002年	网易	○
3	梦幻西游	2616	网易	2003年	网易	○
4	泡泡堂	2598	Nexon	2003年	上海盛大网络	↑
5	QQ幻想	2544	腾讯	2005年	腾讯	↑
6	轩辕剑网络版	2374	大宇	2003年	网星	↓
7	魔力宝贝	2187	艾尼克斯	2002年	史克威尔艾尼克斯	↓
8	天堂 II	2070	Nc Soft	2004年	新浪乐谷	↑
9	仙境传说Online	1976	Gravity	2003年	上海盛大网络	↓
10	剑侠情缘Online II	1679	西山居	2005年	金山公司	○

单机游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	分数	名次
1	职业进化足球5	2966	Konami	2005年	8.5	○
2	生化危机4	2845	Capcom	2007年	8.8	New
3	FIFA 06	2815	EA	2005年	8.2	↓
4	极品飞车——无间追踪	2741	EA	2005年	9.0	↓
5	命令与征服3——泰伯利亚战争	2694	美国EA	2007年	8.6	New
6	信长之野望——革新	2657	KOEI	2005年	8.5	↓
7	轩辕剑伍——一剑凌云山海情	2543	大宇	2006年	7.5	↓
8	上古卷轴IV——湮没	2477	Bethesda Softworks	2006年	8.8	↓
9	三国志11	2364	KOEI	2006年	8.8	↑
10	潜行者——切尔诺贝利的阴影	2219	GSC Game World	2007年	8.5	New

大众软件 2007增刊

《魔兽世界——燃烧的远征》

攻略全书即将与官方资料篇同步火热上市，

为你新的远征助燃！

随书附赠精美周边大礼包！

敬请期待！



发行代理：北京情文图书有限公司　　电话：（010）65934375　65025164

邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263　传真：（010）65934375　邮编：100026

大众软件

2007年第一季度01—06期合订本

热卖进行中

全国有售

双册双CD

人民币28.8元 统一零售价

精美典藏

01—06期完整电子版，全文精缩印刷版

360安全卫士v3.3标准版

卡巴斯基360豪华版

WinRAR ACDSee

SnagIt Babylon

FlashFXP FinePrint

pdfFactory Ultraedit

赠

价值380元的ACDSee7.0中文版授权一套。

你想自己动手装一台最时髦的Vista电脑吗？

你是否面对一堆电脑硬件和技术名词感觉无从下手？

你是否有面对蓝屏的电脑，深更半夜打电话给好友，只是让他来重装系统的经历？

那么你一定要看看我们精心准备的《软硬装机一点通——电脑软硬件安装与维护完全手册》

本书面向所有想了解电脑知识，想自己动手安装软硬件的初中级电脑爱好者，精彩内容包括：

- 手把手教你装一台“扣肉”电脑
- 主板BIOS设置与优化技巧
- 转接线（头）与扩展卡的应用
- 硬件测试入门
- 手把手教你全自动安装Windows XP和Vista系统
- 如何打造一个安全的操作系统
- 系统美化指南
- 其他海量电脑软硬件使用技巧……

《软硬装机一点通》16开印刷，200余页。

发行代理：北京情文图书有限公司 电话：（010）65934375 65025164

邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263 传真：（010）65934375 邮编：100026

邮发代号：82—726

零售价：￥5.00元

刊号：ISSN1007—0060 CN11—3751/TN